



**ИГРЫ**

**КОМ ОТРЯДЕ**

Н. СТУДЕНЕЦКИЙ

И Г Р Ы  
В ПИОНЕРСКОМ ОТРЯДЕ

ДЛЯ МЛАДШЕГО, СРЕДНЕГО  
И СТАРШЕГО ВОЗРАСТА

ИЗДАТЕЛЬСТВО ЦК ВЛКСМ  
«МОЛОДАЯ ГВАРДИЯ»  
1 9 5 2

---

---

## ИГРЫ ПИОНЕРОВ

В системе физического воспитания пионеров подвижные и спортивные игры, а также различные физкультурные занятия и соревнования, нередко облекаемые в форму игры, занимают значительное место. В умелых руках вожатого игра, кроме того, может стать большой организующей силой, а введенная в содержание пионерского сбора, она во многом повысит его занимательность.

В играх дети развиваются физически, тренируют мышцы, овладевают элементарной спортивной техникой, становятся более ловкими, находчивыми, способными быстро ориентироваться и принимать нужное решение, ведущее к достижению поставленной в игре цели. Не менее важно и то, что в игре дети приучаются достигать победы сообща — звеном, отрядом, командой, а это способствует укреплению в них чувства коллективизма, товарищеской взаимопомощи.

Вожатый не должен забывать о некотором своеобразии в методике проведения игр с пионерами. В чем это своеобразие?

Многие игры, имеющие в основе своей соревновательный характер, требуют разделения играющих

на две или большее количество команд, которые, преодолевая те или иные игровые препятствия, оспаривают друг у друга первенство.

Проводя соревновательную игру в отряде, вожакому нет нужды комплектовать команды, они уже налицо — это пионерские звенья. И, конечно, звеньевая команда значительно больше будет заинтересована в выигрыше, чем команда смешанная, составленная из пионеров разных звеньев, созданная только на время игры.

Отсюда вывод: проводя игру, требующую разделения играющих на соревнующиеся группы, надо стремиться к тому, чтобы не разбивать звенья, а вводить их в игру как уже готовые, сформированные команды. Если понадобится, нужно даже пойти на то, чтобы несколько перестроить игру, с тем чтобы в ней могли принять участие звенья в полном составе или же команды, выделенные звеньями. Это будет способствовать укреплению пионерских звеньевых коллективов.

Чем больше выражен в игре элемент спортивно-соревновательный, тем острее интерес, вызываемый игрой. Отсюда можно сделать другой, полезный для вожакого вывод: проводя различные игры в отряде, следует вносить в них дух спортивно-игровых соревнований. Используйте для этой цели системы звеньевых «чемпионатов», отрядного многоборья, матча между двумя звеньями. В распоряжении вожакого множество физкультурных игр и забав, которые могут послужить материалом для таких соревнований, в том числе и многие игры, помещенные в этой книге (см. разделы: «Эстафетные игры», «Затейное многоборье», а также некоторые из подвижных игр на площадке).

Приятно сознавать, что твоя команда одержала победу в какой-либо игре. Еще приятней, когда эта победа отмечена отрядом. В некоторых отрядах пионеры так и делают: в стенных газетах, а еще чаще в пионерских дневниках они отмечают результаты проведенной игры. Это безусловно усиливает у пионеров желание играть и победить в игре, что для нас также чрезвычайно важно.

Результаты проведенных игр лучше всего учитывать, придерживаясь повсеместно практикуемой сейчас в спортивных соревнованиях системы оценки достигнутых успехов по очкам.

Некоторые вожатые, проводя игры-соревнования, составляют нечто вроде турнирной таблички, где отмечают, какое звено какое место заняло в той или иной игре. Табличка турнира обычно вывешивается на видном месте. В ней отмечаются и личные достижения пионеров: первое, второе и третье места в такой-то игре заняли такие-то ребята. Турнирные таблички могут быть заведены в каждом отряде.

Какое же звено не попытается занять лучшее место в отрядных играх-соревнованиях!

---

В основу большинства подвижных игр и игр-упражнений, которые рекомендуются в этой книге, положены элементы физкультуры. Эти подвижные игры помогут вожатым подготовить пионеров к сдаче норм на значок «БГТО».

---

---

# ЛАГЕРНЫЕ ИГРЫ НА МЕСТНОСТИ

---

---

## ПО СЛЕДАМ ВОЖАКА

В игре участвует два звена. Место игры — любая лесистая местность в окрестностях лагеря.

На небольшой лужайке в лесу, укрытой со всех сторон деревьями, а еще лучше в каком-нибудь овражке, устраивается старт игры, на котором находятся оба звена, судья и два его помощника. Звенья располагаются поодаль друг от друга, чтобы обсудить некоторые секреты, связанные с проведением игры.

Чтобы понять, почему необходимы столь «таинственные» приготовления, ознакомимся с содержанием игры и с задачами, которые ставятся перед играющими того и другого звена (для удобства назовем их «первое» и «второе»).

### Содержание игры

Один из помощников судьи уходит со старта вместе с вожакom первого звена. Маршрут, по которому они пойдут, никому из пионеров не известен. По пути вожакu первого звена разрешается оставлять любые дорожные знаки, по которым его могли бы разыскать пионеры этого же звена.

Итти по дорожным знакам — дело нехитрое. И для ребят не составило бы большого труда разыскать своего вожака, если бы они пошли за ним следом. Но дело обстоит иначе. Положение для них значительно осложняется тем, что не они, а сначала второе звено пойдет следом по тому же маршруту.

Пионерам второго звена не придется ломать голову над вопросом «куда итти?» — второй помощник судьи проведет их точно по маршруту. Задача ребят будет заключаться лишь в том, чтобы по пути уничтожить все знаки, оставленные вожаком первого звена.

Они поставят пионеров первого звена в весьма затруднительное положение, когда тем придется итти по следам своего вожака. Следов-то, пожалуй, и не останется! А судья, который пойдет с первым звеном, не укажет дорогу, на него рассчитывать не придется. Он будет только поглядывать на часы — не истекло ли время, отведенное на поиски.

### **Выдумка и смекалка**

Конечно, обоим звеньям есть о чем посоветовать втайне друг от друга.

Было бы наивным, например, рассчитывать, что второе звено не уничтожит всех знаков, расставленных вожаком первого звена. Это может произойти только в том случае, если пользоваться не обычными дорожными знаками, которые знает каждый пионер, а какими-то другими, особыми, специально придуманными для этой игры знаками, которых посторонний глаз может и не заметить. Значит, успех первого звена в этой игре будет зависеть от

того, насколько удачно будут придуманы эти особые условные обозначения дороги.

Ну, а второе звено? В чем выразится его подготовка?

Пионеры этого звена не знают, какими условными знаками будут пользоваться их «противники», но, конечно, догадываются, что такие знаки будут. И, насколько возможно, постараются, хотя бы предположительно, представить себе, что это могут быть за знаки.

В своих рассуждениях можно, например, поставить себя на место пионеров первого звена: что можно было бы сделать, выполняя их задачу?

Без выдумки, без смекалки в такой игре не обойтись, если хочешь одержать победу.

### Загадки в пути

Не будем раскрывать секретов первого звена и пройдемся по маршруту игры вместе со вторым звеном.

Как и следовало ожидать, нам не попадаются обычные дорожные знаки — стрелки на земле, указывающие направление пути, надломленные веточки на верхушках кустов или завязанные узелками пучки травы... Обычные пионерские дорожные знаки отсутствуют. На первый взгляд кажется, что и вообще-то нет никаких условных дорожных знаков.

Но что это так заинтересовало вдруг ребят, остановившихся возле лохматой ели? Вокруг лежат упавшие с нее шишки. Что же тут необычного?

В том, что возле елки валяются в траве шишки, конечно, нет ничего особенного. Ребят удивляет другое: почему-то все шишки, точно сговорившись,



Рис. 1.

упали так, что смотрят своими верхушками в одну сторону (рис. 1). И как раз в ту сторону, куда, следуя по маршруту, надо свернуть с дороги. Странное совпадение! На всякий случай шишки следует раскидать как попало. Если это был знак, то он теперь уничтожен.

А вот на дороге лежит свернутая в колечко береста. Откуда она взялась? Возможно, что ее занес сюда ветер. Бересту все-таки стоит забрать с собой,

а потом положить где-нибудь в другом месте. Если это был знак, пусть-ка им теперь воспользуются!

Все новые и новые загадки возникают в пути... Кто-то засунул прутик в кору старого дуба. Неплохой указатель!.. Голубая ленточка лежит на виду возле кустов дикой малины. Могла обронить какая-нибудь девочка, — мало ли тут ребят за день побывает! А может быть, ленточка лежит здесь и не случайно. Лесная дорога, глубокая колея — недавно дожди были. В одном месте колея засыпана хвоей... И ни одного хвойного дерева вблизи!

Вот и конечный пункт маршрута. Вожак первого звена улыбается: каковы успехи? Много ли следов уничтожили? Он выражает уверенность, что добрая половина их осталась, а ведь этого вполне достаточно, чтобы отыскать дорогу.

Посмотрим, оправдаются ли его ожидания. До конца игры времени осталось немного.

### **Правила игры**

1. Маршрут для игры руководитель (он же судья) выбирает вместе со своими помощниками заранее, прокладывая его, по возможности, в лесистой, сильно пересеченной местности. Протяженность маршрута не должна превышать километра.

2. Звено, которому предстоит разыскивать своего вожака по особым дорожным знакам, может заготовить эти знаки заранее.

3. Звено (второе), которому предстоит уничтожать выложенные дорожные знаки, выходит со старта через 15 минут после ухода вожака первого звена.

4. Обнаруженные дорожные знаки (а также предметы, о которых можно предположительно сказать, что это знаки) не обязательно уничтожать. Их можно оставить, переложив в другое место, чтобы сбить «противника» с толку.

5. Через 10 минут после ухода второго звена судья разрешает пионерам первого звена приступить к розыскам своего вожака, на что отводится 30 минут. Если за это время звено не найдет дорогу к конечному пункту маршрута, судья дает сигнал к окончанию игры.

### **«СВЕТЛЯЧКИ»**

Бывают вечера, когда сумерки опускаются внезапно и сразу темнеет. В такой вечер хорошо провести игру «Светлячки» в ближайшей роще или на лугу с кустарником, — словом, в таком месте, где удобно прятаться. Вокруг лагеря таких мест найдется немало, но подыскать наиболее подходящее из них надо заранее, чтобы в вечерний час начать игру без промедления.

...На лужайке звено разжигает костер, не очень большой и неяркий, так как назначение его — определять центр игрового поля. Здесь игра начнется, здесь же будет и закончена. Количество играющих 10—20 человек.

### **Расстановка играющих**

Вначале все очень загадочно. Ребята сидят у костра, ожидая ваших указаний. Отойдя в сторонку, вы даете эти указания каждому в отдельности и в секрете от остальных. Прежде всего вы сооб-

щаете играющему, кем он будет: «светлячком» или «ловцом светлячков». Тот, кого вы назначите «светлячком», получит от вас карманный фонарик. Вы должны передать его так, чтобы никто этого не заметил. «Светлячков» должно быть два. Остальные будут их ловить.

Получив назначение, играющий уже не возвращается к костру. Он пойдет в направлении, которое вы ему укажете. Пройдя назначенное количество шагов (100 — 150), он должен где-либо спрятаться; вероятно, это не составит для него затруднений: в сумерках, когда окружающие предметы уже теряют свои очертания, любой кустик, любая канавка будет служить надежным укрытием.

Так, один за другим, все играющие (за исключением одного, который будет следить за костром и помогать руководителю игры в разрешении спорных вопросов) разойдутся в разных направлениях и спрячутся. Сообщив костровому — своему помощнику — имена «светлячков», вы также уйдете, чтобы на месте наблюдать за ходом игры.

До сигнала (вы его подадите свистком) все должны сидеть, притаившись, в своих укрытиях. И только услышав сигнал, участники игры могут приступить к активным действиям.

### **Блуждающие огоньки**

Задача ловцов — поймать обоих «светлячков» и привести их к костру. Если они сумеют это сделать в течение времени, отведенного на игру, то закончат ее в свою пользу.

Как уже говорилось, ни один ловец не знает, кто играет за «светлячков». Приходится самим разгады-

вать эту загадку. Правда, по правилам игры «светлячок» обязан время от времени делать при помощи своего фонарика короткие световые вспышки, и не реже чем примерно через три минуты каждую. Вот по этим-то световым вспышкам ловцы и могут судить о местопребывании «светлячков» в каждый данный момент. Конечно, это еще далеко не значит, что их легко будет поймать. Ведь «светлячок» не захочет быть разиней. На мгновение зажигая фонарик, он тотчас же постарается под прикрытием темноты отбежать в сторону и спрятаться. А ловцы, бросаясь на световую вспышку, возможно, будут ловить друг друга. Впрочем, им недолго придется быть в заблуждении: новые световые вспышки сразу убедят ловцов, что они ошиблись и что «светлячков» надо искать уже в другом месте.

То тут, то там вспыхивают и гаснут огоньки, блуждая во всех направлениях и как бы подзадоривая тех, кто за ними охотится. Попробуй угадай-ка, кто это?

Пока ни один из «светлячков» не пойман, они могут создать немало забавных положений в игре, поддерживая и выручая друг друга, когда грозит опасность разоблачения.

Вот один засветил фонарик и спрятался в кустах. Чтобы отвести ловцов от него в сторону, второй «светлячок» делает световую вспышку в другом месте. И пока этого второго будут разыскивать, первый может смело выйти из укрытия (ведь никто не знает, что он «светлячок») и смешаться с остальными играющими, делая вид, что он тоже принимает участие в поисках. А потом отойдет подальше в сторону, зажжет свой фонарик и направит ловцов по новому следу.



Рис. 2.

Чтобы поймать «светлячка», нужно застигнуть его врасплох, в тот момент, когда он, не подозревая об опасном соседстве, зажигает фонарик (рис. 2). Ясно, что находящийся поблизости ловец не упустит такого случая, и «светлячку» не уйти от преследования. Поэтому ловцам рекомендуется не бегать гурьбой за возникающими в разных местах огоньками, а самим почаще прятаться. Это заставит «светлячков» с большей осторожностью совершать свои проделки.

## Правила игры

1. Чтобы поймать «светлячка», достаточно коснуться его рукой. Пойманного отводят к костру, где он и находится до конца игры.

2. Ловец, ошибочно задержанный другим ловцом, обязан остановиться и вместе с тем, кто его поймал, пойти к костру. Там ошибка будет выяснена. Ловцам не разрешается самим устанавливать, есть ли у пойманного ими фонарик.

3. «Светлячок» обязан производить световые вспышки не реже чем через три минуты. Руководитель может вывести из игры «светлячка», неоднократно нарушившего это правило, то-есть объявить его пойманным и отобрать у него фонарик.

4. Игра кончается, как только оба «светлячка» будут пойманы или когда пройдет установленное для игры время (20 — 30 минут). О конце игры руководитель извещает продолжительным сигналом (свистком). По этому сигналу все играющие собираются у костра.

---

Покидая место игры, не забудьте полностью загасить костер, забросав его землей. Для этого вам понадобится небольшая лопатка, которую нужно взять с собой из лагеря.

## ПРОПАВШИЙ СТОРОЖ

### Игра с приключениями

Даем описание этой игры, следуя сюжетной форме ее построения.

## Друзья ушли в поход

Где-то на лесной поляне расположилось лагерем пионерское звено. Небольшой флажок на древке, водруженный посреди поляны, служит наглядным подтверждением этого.

Звено готовится к очередному походу в окрестности своего лагеря. Горнист играет «сбор». По команде вожатого звена пионеры становятся на линейку.

Звеньевой чем-то озабочен. Он вызывает из строя одного пионера, которого оставляет сторожем, и просит его быть внимательней и расторопней. Предусмотрительность не лишняя: есть сведения, что в окрестных местах появился неизвестный отряд, от которого можно ждать разных проделок. Да и вообще лагерь нельзя оставлять без присмотра.

Звеньевой вручает сторожу свисток: в случае чего, он подаст сигнал тревоги. Не ограничиваясь этим, заботливый вожак звена надевает сторожу через плечо небольшой мешочек на тесемке, туго набитый. Содержимое мешочка нам пока неизвестно.

Друзья ушли в поход.

Оставшись один, сторож, помня наставления звеньевого, обходит лагерь, прислушиваясь к лесным шорохам и звукам, потом усаживается около флажка. Время от времени он всматривается в окружающие лагерь кусты, в высокую лесную траву: не подкрадывается ли кто? В руках у него свисток: чуть что — он подаст сигнал тревоги, и товарищи прибегут на выручку... Они еще ушли недалеко.

Вокруг все тихо. Если кто и подкрадывается в этот момент, так уж очень искусно. Успокоенный, сторож даже находит возможным заняться делом, для нас несколько непонятным. Он вынимает из кармана лист цветной бумаги (быть может, выкрашенный акварельными красками) и ножницы. Потом начинает резать бумагу на мелкие-мелкие кусочки, вроде конфетти. И то, что настригает, укладывает в свой мешочек, повидимому, набитый такими же мелко нарезанными бумажками.

Тишина обманчива. Сторожу следовало бы все-таки почаще поглядывать по сторонам.

Услышав шорох, он вскакивает, но уже поздно: что-то ударяет его в плечо. Маленький тряпичный мячик падает к его ногам. Несколько других пролетают мимо...

Со всех сторон — из-за кустов, поднимаясь из травы, выбегают на поляну ребята. Их много: человек двадцать. Довольные, что застигли сторожа врасплох, они окружают его.

Но почему же сторож не подает сигнала тревоги? Наоборот, раздосадованный, он кладет свой свисток в карман.

Нерешительность сторожа нам станет понятна, когда мы познакомимся с правилами этой игры. Мы согласимся, что ничего другого он и не мог сделать в данном положении.

### **Сторожа уводят в неизвестном направлении**

Нет никаких сомнений, что ребята, совершившие набег на лагерь звена, и есть тот самый неизвестный отряд, о котором упоминалось раньше. Пионеры этого отряда, радостно возбужденные своим

успехом, ведут себя весьма непринужденно — прыгают, бегают, резвятся. Впрочем, их начальник не находит возможным долго здесь задерживаться. То, что произошло, это только завязка игры. Развязка впереди, и она произойдет не здесь, а в полукилометре отсюда. Так что времени терять незачем.

Начальник неизвестного отряда выстраивает своих пионеров на линейку. В середине, между звеньями, он помещает захваченного сторожа, явно намереваясь увести его с собой. Поскольку это не противоречит правилам игры, сторож не оказывает сопротивления.

Повидимому, и флажок понадобится для дальнейшего развития событий, потому что его тоже забирают с собой.

Густьком — звено за звеном, а между звеньями пленный сторож — уходят неожиданные посетители лагеря. На прощанье они дружно выкрикивают: «Ждем! Ждем! Ждем!»

Возглас пока еще непонятен. Его можно истолковать как приглашение в гости, хоть это на первый взгляд и может показаться странным. Но, в сущности, так оно и есть, поскольку игра переносится теперь в лагерь неизвестного отряда.

Где он находится, этот лагерь, мы не знаем. Не знает этого и звено, ушедшее в поход.

Но ведь не зря же предусмотрительный вожак звена повесил сторожу своего лагеря мешочек через плечо! Мы уже догадываемся, для чего понадобятся мелко нарезанные цветные бумажки. Дорога к лагерю неизвестного отряда будет найдена, об этом сторож позаботится. А до слуха его друзей, вероятно, донесся коллективный выкрик пришельцев. Звено уже спешит на выручку своего товарища.

## Следы, следы...

В игре неизбежны условности — на то она и игра. Поэтому пусть никого не удивляет, что пионеры неизвестного отряда не обращают внимания на то, чем занимается в пути их пленник — сторож.

А тот, времени не теряя, занялся весьма существенным для него делом — оставляет следы, по которым его будут разыскивать товарищи. Следы — мелко нарезанную бумагу — он разбрасывает понемногу, учитывая, что путь, быть может, предстоит большой и что запасы следов нужно растянуть до конца этого вынужденного путешествия.

Вернемся, однако, к звену, с которым мы расстались в самом начале игры. Как и предполагалось, до пионеров этого звена донесся громкий трехкратный выкрик неизвестного отряда. Ребята устремляются в лагерь.

Их не удивляет ни отсутствие сторожа, ни исчезновение флажка. Картина совершенно ясная: на лагерь совершено нападение. Сигнала тревоги не было слышно — значит, сторож (эх, растяпа!) был застигнут врасплох. Не медля ни минуты, нужно его выручать. Искать следы, следы, следы!..

Во все стороны от лесной поляны разбегаются пионеры, ищут начальный след, который даст направление дальнейшим поискам. Вот мы слышим чей-то радостный возглас: след найден! Он идет по тропинке, потом вдруг исчезает, но опытного следопыта (а кто же из ребят не стремится быть им!) это не собьет с толку. Он знает: такого рода следы разбрасываются не густо, а только по мере необходимости, в тех местах пути, где они особенно важны, например при поворотах. Нет никаких знаков —

значит, смело иди прямо по тропинке, но при этом зорко смотри под ноги, чтобы не прозевать поворота.

Так и есть: горсть бумажек, брошенная слева от тропинки прямо в траву, предупреждает, что в этом месте путники свернули влево и дальше пошли по лужайке. Если приглядеться, так и трава еще примята — ведь не шутка, целый отряд прошел! Идущий впереди уже освоился с этой приметой и безошибочно ведет звено по настоящему, не искусственному следу.

Но лужайка кончилась. Глаз снова ищет указаний: куда идти? И снова находим мы застрявшие в траве и листьях кустов знакомые нам бумажные следы.

### **Дело близится к развязке**

Маршрут, оказывается, на редкость извилистый. Видимо, начальник неизвестного отряда нарочно петлял, стараясь запутать, сбить своих преследователей с пути. Но надо надеяться, что сторож, разбрасывающий следы, на этот раз не подкачает и окажется на высоте положения. Дело идет на лад. Его друзья, идущие по пятам, уже недалеко от цели.

Вот и конец пути. Перед нами живописная лужайка в лесу. В наиболее гладкой, ровной ее части стоит флажок.

Вокруг расположились пионеры неизвестного отряда, занятые каждый своим делом: играют, принимают солнечные ванны, читают, — в общем делают вид, как будто ничего и не произошло. Впрочем, они уже сделали необходимые приготовления к заключительному этапу игры. Вокруг флажка натканы в виде низенькой изгороди ветки. Диаметр

образуемой ими окружности — 4—5 шагов. А внутри круга сидит, нетерпеливо оглядываясь по сторонам, сторож.

Друзья видят его. Наскоро обсуждается план действий. Быстрота, ловкость, находчивость — вот качества, которые помогут звену выручить своего товарища и вместе с тем закончить игру в свою пользу.

По знаку звеньевоего ребяты начинают подползать со всех сторон к флагу...

Здесь мы их и оставим. Пусть они заканчивают игру. Мы знаем заранее: выиграют те, кто больше проявит расторопности и смекалки. А чтобы яснее представить себе, как пройдет финал этой игры, самое лучшее — сыграть в нее самим, провести у себя в лагере или за городом, во время прогулки в поле, в лес, на речку. Тогда вы проверите все возможные варианты.

Нам же остается рассказать о правилах игры.

### **Правила игры**

1. Звено, оставляя сторожа, уходит в сторону от лагеря (но на расстояние не более чем в полкилометра), чтобы дать возможность свободно маневрировать неизвестному отряду.

2. Соотношение сил играющих сторон—2 : 1. Если звено выступает в составе 10 человек, то в неизвестном отряде должно быть 20 человек.

3. Лагерь неизвестного отряда должен находиться не менее чем в полукилометре от лагеря звена.

4. Сигнал горниста возвещает, что игра началась. К этому времени пионеры неизвестного отряда

должны занять исходные позиции, чтобы сразу начать подкрадывание.

5. Пионеры неизвестного отряда подкрадываются к сторожу, имея в руках бумажные или тряпичные мячи. Достаточно одного попадания в сторожа мячом, чтобы лишить его возможности подать сигнал тревоги. Тем самым нападающие получают право подойти к сторожу и увести его с собой.

6. Сторож имеет право подать сигнал тревоги, если кто-либо из нападающих обнаружит себя, выйдя из-за укрытия, или же если брошенный в сторожа мяч пролетит мимо, не зацепив его.

7. Нападающим не разрешается подходить к сторожу ближе чем на десять шагов, пока они не запямят его мячом. Подав сигнал тревоги, сторож может всячески увертываться от мячей и, таким образом, имеет возможность на некоторое время задержать нападающих в лагере.

8. Переход из лагеря в лагерь совершается в тишине. Сторожу не разрешается разговаривать, а тем более кричать или громко смеяться, чем он может привлечь внимание преследователей.

Пионеры неизвестного отряда не должны препятствовать сторожу оставлять следы по дороге.

9. Сторож, находясь в лагере неизвестного отряда, помещается внутри круга, образованного чертой или прутиками. Никто из остальных участников игры — ни охраняющие сторожа, ни выручающие его — не может забегать внутрь этого круга.

Сторож может выбежать из круга, если кому-нибудь из выручающих удастся хлопнуть его по руке (рис. 3). Но если вслед за этим к нему прикоснется кто-либо из охраняющих, он обязан вновь вернуться в круг.



Рис. 3.

10. Если двое выручающих одновременно коснутся рукой кого-либо из охраняющих, последний выбывает из игры. Все вышедшие из игры пионеры неизвестного отряда должны находиться невдалеке, в специально отведенном для них «нейтральном месте».

11. Если двое охраняющих одновременно коснутся рукой кого-либо из пионеров звена, выручающего сторожа, осаленный считается «пленным» и становится в круг, разделяя участь сторожа.

12. Ни охраняющий, ни выручающий игрок не может быть осален, если возьмется за руку с любым другим игроком своей группы. Соединяясь парами, играющие избавляются таким образом от необходимости бегать и могут отдыхать.

13. Победа присуждается неизвестному отряду, если местонахождение сторожа не будет обнаружено в течение 30 минут с момента коллективного выкрика. Пионеры неизвестного отряда выигрывают также и в том случае, если им удастся посадить в круг, кроме сторожа, еще трех выручающих.

14. Победа присуждается звену, если оно в указанный срок разыщет сторожа, сумеет его освободить.

Сторож считается освобожденным, если он после того как его выручат, добежит до «нейтрального места», где уже никому не грозит опасность быть осаленным.

Пионеры звена, выручающего сторожа, выигрывают также и в том случае, если выведут из игры не менее шести пионеров неизвестного отряда.



## ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ НА ПЛОЩАДКЕ

---

### ЖМУРКИ В КРУГУ

Как играть в жмурки, все знают. Тому, кто водит, то-есть жмурке, завязывают глаза. Бегая вокруг жмурки и всячески обращая на себя его внимание, играющие в то же время увертываются из-под его рук, и это создает много смешных положений.

Еще веселее становится игра, когда жмурок несколько, а водящий один, и притом зрячий!

Непосредственных участников такой игры — 8—10. Остальные — зрители, кольцом окружающие площадку, на которой проводится игра. Им не будет скучно, так как они увидят весьма забавное зрелище.

Завяжите всем жмуркам глаза (под повязку каждому не забудьте положить полоску чистой марли или бумаги) и поставьте их в круг, но не слишком тесно — разомкните примерно на расстояние вытянутой руки. Водящий, у которого глаза не завязаны, находится внутри круга. Он ходит возле жмурок, время от времени хлопая в ладоши. По этим хлопкам, а также прислушиваясь к шагам водящего, жмурки стараются определить его местонахождение и поймать (коснуться рукой). Для жмурок, однако, задача эта осложняется тем, что по

условиям игры они могут лишь поворачиваться в стороны и кругом, но не сходить с места. А водящий увертлив — хлопнет в ладоши и отскочит в сторону. Жмурки же, намереваясь схватить его, нередко ловят друг друга, что обычно вызывает дружный смех у зрителей.

Жмурка, которому удастся словить водящего, отдает ему повязку и ставит на свое место в круг, а сам становится водящим.

Долгое время стоять с повязкой на глазах неинтересно. Жмурок следует менять через 5 — 10 минут.

## ФИГУРЫ

Количество играющих — от 10 до 20. Игра для младшего пионерского возраста.

Играющие стоят в шеренге. Одного из них вы назначаете водящим и ставите его в середине игровой площадки. Остальных заводите в круг — так, чтобы водящий оказался в центре этого круга.

Поверните всех лицом к водящему и разомкните на вытянутые руки.

Теперь, когда ребята свободно стоят в широком кругу, можно начинать игру.

— Внимание! — говорите вы. — Как только я хлопну два раза в ладоши, каждый из вас должен сейчас же принять какую-нибудь позу: изобразить фигуру человека, занятого какой-либо работой. Например, принять позу кузнеца, замахнувшегося молотом, или шофера, сидящего за рулем машины, или ученика, отвечающего у доски заданный урок, читающего книжку, пишущего в тетрадке и т. д., — словом, кого кто захочет. А мы с водящим вообра-

зим на минутку, что находимся на выставке или в музее и что вокруг нас стоят статуи, которыми мы любуемся. Чья фигура окажется наиболее удачной и придется водящему по душе, на той он и остановит свой выбор. Тогда я снова хлопаю два раза в ладоши и все принимают свой обычный вид, то-есть перестают изображать фигуры. А тот, на кого пал выбор, становится водящим — и игра продолжается, причем каждый придумывает для себя новую фигуру.

\* \* \*

С более старшими ребятами эту же игру можно проводить несколько иначе. Объясняя игру, напомним ребятам, что статуи, само собой разумеется, должны быть неподвижны и бесстрастны. Принял какую-либо позу — и уже не шевелись, не меняй выражения лица. Перед играющими таким образом возникает новая задача: выдержка. В этом варианте, в ходе игры, новым водящим назначается не тот, кто изобразит наиболее интересную, наиболее удачную фигуру, а тот, кто не сумеет простоять неподвижно и пошевелится или, что тоже нередко случается, не выдержав пытливого взгляда водящего, рассмеется.

### НЕМАЯ СЦЕНА

Эта игра несколько напоминает игру в «фигуры», хотя задача ставится здесь перед играющими совсем иная.

В игре может принять участие до 10 ребят, не больше. Одного из них назначают водящим и просят на некоторое время покинуть комнату.

Водящий выступает в этой игре как зритель, остальные — в качестве артистов, исполнителей немой сцены, причем на одного из них возлагается обязанность режиссера.

Сюжет для немой сцены подбирается и репетируется тут же на месте. Чтобы не затягивать игру, подскажите для примера какой-нибудь эпизод из пионерской походной жизни, а потом, повторяя игру, ребята придумают их сами сколько угодно. Можно, например, остановиться на таком сюжете: трое или четверо юных путешественников во время похода нашли образец какого-то минерала для своей коллекции. Этот момент и нужно запечатлеть в немой сцене, более или менее живописно расположив группу. Помогите «режиссеру» найти для каждого участника немой сцены достаточно выразительные и соответствующие запечатленному моменту жесты.

Когда все будет готово, вызывают водящего. «Режиссер» рассказывает ему, что будет изображено (в общих чертах, конечно), после чего вы подаете сигнал к показу. Исполнители тотчас же принимают разученные положения немой сцены. Показ продолжается 30—40 секунд; в течение этого времени исполнители сохраняют принятые позы и не шевелятся.

От водящего требуется запечатлеть в памяти все подробности показанной ему сцены: расположение действующих лиц, их позы, детали костюмов и снаряжения. По сути говоря, водящий — главное лицо в этой игре, направленной на то, чтобы проверить его наблюдательность.

Неплохо, если, проводя эту игру, вы будете следить за секундной стрелкой часов. Как только



Рис. 4.

время показа немой сцены истечет, вы подаете команду: «Кру-гом!». — и водящий поворачивается на месте.

По заранее намеченному плану «артисты» вносят некоторые изменения в композицию показанной ими немой сцены. Допустим, тот, кто показывал товарищам найденный им образец минерала, берет его теперь в другую руку, встает на другое колено. У девочки в руках палка. Она подняла ее вверх другим концом, а свой вещевой мешок передала мальчику (рис. 4). Все это должно быть сделано очень быстро, в течение нескольких секунд, и в полной тишине.

Попросим теперь водящего снова повернуться. Он должен назвать все замеченные им перемены в немой сцене. Назовет все до одной — запишем ему выигрышное очко.

Игра продолжается с другим водящим, которому показывают немую сцену уже с новым сюжетом и, быть может, с другими исполнителями.

### «СНАЙПЕРЫ»

Место для игры — небольшая площадка. Количество играющих не более 10 человек.

На площадке нужно провести две параллельные линии на расстоянии 6—8 шагов одну от другой. Как в стрелковом тире, одну линию назовем «линией огня», с которой «снайперы» будут метать мячи — обыкновенные резиновые или самодельные (тряпичные).

На противоположной линии поместим мишени. Каждая мишень представляет собою фанерный щи-

ток размером 50×50 сантиметров, прибитый к палке. Нужно сделать пять таких мишеней, крупно написав на каждой ее порядковый номер.

По условиям игры мишени не должны находиться все время на виду у «снайперов», а должны внезапно появляться и через 3—4 секунды исчезать. Для этого придется соорудить кое-какие приспособления на площадке.

Протяните на двух стойках вдоль черты, предназначенной для установки мишеней, веревку на высоте одного метра от земли. Подвесьте на ней полотнище, сделанное из легкой бумажной ткани или склеенное из газет. Получится перегородка, укрытие; за ним и поместятся показчики, которые будут поднимать и опускать мишени. Сколько мишеней, столько и показчиков.

Разделите играющих на 2 группы по 5 человек. Одна группа — «снайперы» — займет место на «линии огня», рассчитавшись по порядку номеров. Играющие другой группы — показчики — возьмут в руки мишени.

Показчики сидят на земле (на доске), спиной к перегородке, и держат мишени перед собой, не поднимая их до соответствующей команды.

Каждый «снайпер», получив от руководителя два мяча, становится против своей мишени; он будет бить только по ней.

Руководитель уходит за укрытие и знаками дает указания, когда какую мишень поднимать. Каждая мишень поднимается дважды, но не в какой-то определенной последовательности, а вразбивку, что заставляет «снайперов» быть постоянно наготове. Появилась, скажем, мишень № 3, — «снайпер», занимающий третье место на «линии огня», должен

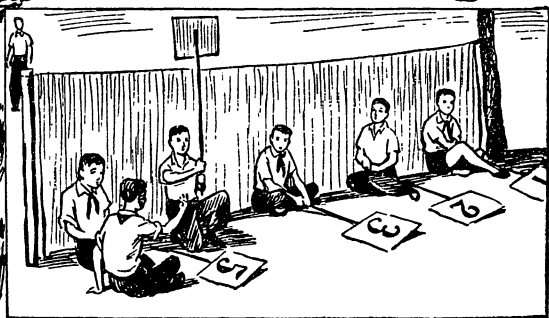


Рис. 5.

успеть метнуть в нее мяч. Второй бросок он использует, когда мишень № 3 появится вторично, а это может произойти и сейчас же, подряд, и после сравнительно большого перерыва во времени.

На рисунке 5 показано расположение играющих на площадке и управление мишенями.

За каждое попадание в мишень играющему засчитывается очко. Потом подсчитывают общее количество очков, полученных пятеркой «снайперов».

Потом группы меняются местами. «Снайперы» становятся показчиками, а показчики становятся на место «снайперов» у «линии огня». Вторая половина игры проводится точно так же, как и первая.

Выигрывает та пятерка, которая наберет наибольшее количество очков из десяти возможных и, таким образом, проявит больше меткости и расторопности.

## ПЕРЕБЕЖКИ

Количество играющих — 20—30 человек, разделенных на две равные группы.

Для игры требуется площадка, по величине равная примерно волейбольной. Двумя поперечными линиями, образующими коридор шириной в 2 метра (средняя полоса), разделите площадку на две равные части. С обеих сторон от средней полосы, на расстоянии 10—15 шагов от нее, проведите еще по одной черте; это будут лицевые линии, за которыми с той и другой стороны площадки становятся соревнующиеся команды.

По указанию судьи команда, начинающая игру, выходит на лицевую линию, а другая команда высылает одного из своих игроков — «сторожа» —

в центр площадки. Сторож может передвигаться только в пределах средней полосы.

Общий вид игрового поля и расположение играющих в момент игры показаны на рисунке 6.

Судья дает короткий свисток — сигнал, по которому ведущая игру команда начинает перебежку. Задача игроков этой команды состоит в том, чтобы проскочить через среднюю полосу, не потеряв ни одного очка. А это возможно только в том случае, если ни один из игроков перебегающей команды не будет остановлен (осален) сторожем. Сколько человек таким образом перехватит сторож, столько очков будет записано в пользу его команды.

Конечно, разработав ту или иную тактику игры, капитан команды, ведущей перебежку, имеет возможность без потерь провести всех своих игроков через среднюю полосу. Ведь сторож один против всей команды.

Пока ложными маневрами его отвлекают на одном месте, большая часть игроков может беспрепятственно перебежать в другое место. Однако сторож не так уж беспомощен. У него есть хороший помощник: время! И в самом деле: время, которым располагает совершающая перебежку команда, очень ограничено.

Подав короткий свисток — сигнал к началу игры, судья считает до десяти, после чего следует два продолжительных свистка — второй сигнал, означающий, что время перебежки истекло. И теперь тот, кто после второго сигнала остается перед средней полосой, не успев преодолеть ее, тот будет считаться остановленным (хотя бы сторож и не коснулся его рукой) и тем самым увеличивает проигрыш своей команды.

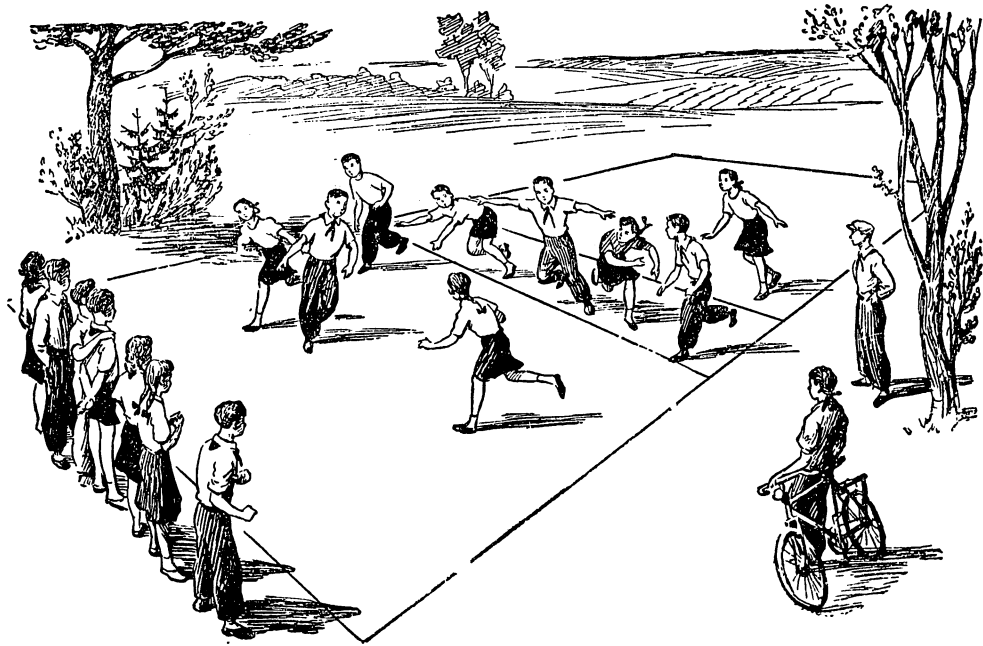


Рис. 6.

Следовательно, тактические приемы в этой игре должны характеризоваться быстротой и стремительностью.

Остановленные, после того как судья подсчитает очки, возвращаются в свою команду, которая снова выстраивается на лицевой линии, но теперь уже на другой половине площадки. Следует вторая перебежка (по тем же правилам), после которой команда снова оказывается на своей половине площадки и располагается за лицевой линией.

Затем команды меняются ролями. Перебежку (туда и обратно) совершает теперь другая команда, а ее «противник» выставляет своего сторожа в среднюю полосу.

В течение игры команды несколько раз сменяют друг друга поочередно, возможно быстрее совершая перебежки.

Судья следит за выполнением следующих правил:

1. Не считается ошибкой, если сторож, преследуя игроков команды «противника», наступит на черту, ограничивающую среднюю полосу. Если же он хоть одну ногу вынесет за черту, судья дает ряд коротких свистков — сигнал, означающий, что данная перебежка закончена; сторож в этом случае уже не имеет права кого-либо останавливать: игроки перебегающей команды беспрепятственно проходят через среднюю полосу.

2. Перебегая через среднюю полосу, нельзя выходить за пределы боковых линий площадки. Команда, игрок которой нарушит это правило, теряет очко.

Выигрывает команда, у которой больше выигранных очков.

## «ЛАБИРИНТ»

Постройте участников игры рядами — по четыре или пять человек в ряду. Пусть они разомкнутся на вытянутые руки. Потом поверните группу направо и снова разомкните на вытянутые руки.

Попросите всех стоящих в рядах взяться за руки и объявите играющим, что их задача будет заключаться в следующем: каждый раз, как только руководитель подаст сигнал свистком, все должны расцепить руки, повернуться направо и снова взяться за руки, причем сделать все это как можно быстрее. Благодаря поворотам направление рядов будет все время меняться; получится своеобразный «лабиринт», из которого нелегко иногда выбраться.

Двигаться по коридорам нашего «лабиринта» будут водящие: один станет догонять другого.

Заранее скажем, что симпатии играющих всегда на стороне того водящего, который спасается от преследования. В критический момент, когда ему будет грозить опасность быть осаленным, играющие постараются прийти на выручку: по свистку руководителя они повернутся направо, изменяя этим направление коридоров «лабиринта». Так как пролезать под соединенными руками (а также силой разрывать соединенные руки) играющих не разрешается, то преследователю придется обежать коридор, если, конечно, ему вновь не перекроют путь.

Чем чаще будут раздаваться сигналы и совершаться повороты, тем больше неожиданностей, а следовательно, и оживления возникнет в игре.

Когда убегающий все же окажется осаленным, оба водящих становятся на чьи-либо места в группе, и водить идут другие.

## «ДЕНЬ» И «НОЧЬ»

В эту веселую подвижную игру любят играть ребята всех возрастов. Игра массовая — в ней может принять участие от одного до двух и даже трех пионерских отрядов.

Место для игры — любая ровная площадка или лужайка. Поперек площадки, в середине, проводятся две параллельные линии, образующие так называемую среднюю полосу, то-есть коридор шириной в 3—4 шага. На равном расстоянии в ту и другую сторону от средней полосы проведите лицевые линии (параллельные средней полосе). Расстояние от средней полосы до любой из лицевых линий от 20 шагов (для младших пионеров) до 50—60 шагов (для старших пионеров).

Место за лицевой линией называется «домом» той группы играющих, которая там расположена.

Постройте всех участников игры в две шеренги, то-есть разбейте их на две состязающиеся группы. Разведите обе группы на противоположные концы площадки по «домам». Дайте каждой группе название: одной — «день», другой — «ночь».

Игра проводится так. По свистку руководителя обе группы выходят на середину площадки и становятся одна против другой. Их разделяет только средняя полоса, границы которой переступать нельзя.

Руководитель может по своему усмотрению находиться на любой половине игрового поля, может ходить по нейтральной средней полосе или же стоять за пределами площадки. Во всех случаях он выбирает себе каждый раз такое место, откуда удобней наблюдать за ходом игры.

— Внимание! — объявляет руководитель, предупреждая этим возгласом, что обеим группам надо быть наготове: кому-то придется убежать в свой «дом», кому-то — догнать убегающих.

Увидев, что все приготовились, руководитель громко выкрикивает название одной из групп: «день» или «ночь». Игроки названной группы бегут в свой «дом»; «противники» устремляются за ними, стараются задержать (коснуться рукой) как можно больше играющих этой группы до того, как те попадут в свой «дом», где им уже не грозит опасность быть пойманными.

Все задержанные во время пробежки становятся игроками той группы, которая их захватила. После этого группы снова занимают исходное положение, то-есть становятся у средней полосы одна против другой, и игра продолжается.

Само собой разумеется, что руководитель далеко не всегда соблюдает очередность, вызывая ту или другую группу. Он может и два и три раза подряд заставить убежать одну и ту же группу, чтобы сохранить в игре элемент неожиданности.

В пробежке каждый догоняющий может задержать столько игроков группы «противника», сколько он сумеет. Тот, кого коснулись рукой, должен тут же остановиться и затем перейти в другую группу.

После восьми-десяти пробежек группы, начавшие игру с равными силами, пересчитывают своих игроков. У кого игроков скажется больше, тому и присуждается победа.

\* \* \*

Эту игру, когда пионеры хорошо ознакомятся с ней, вы можете для разнообразия видоизменить, введя дополнительные игровые задачи.

Например, в обычном варианте игры группы выходят на исходное положение вольным порядком, то-есть все идут вразброд, каждый с того места, где его захватило окончание пробежки, и каждый занимает на своей половине поля любое место у средней полосы. При этом играющие становятся в устойчивое положение старта, готовые к бегу в ту или другую сторону.

Сделаем теперь выход на исходное положение иначе. После очередной пробежки (а также и в начале игры) каждая группа собирается в своем «доме» и строится в колонну по одному параллельно средней полосе, но лицом в противоположные стороны. По сигналу руководителя обе группы, поворачивая налево, идут сначала боковой стороной своей половины поля, затем, снова повернув налево, идут навстречу друг другу вдоль средней полосы; пройдя ее, идут в обратную сторону, выполняя какие-либо несложные движения за идущим впереди (рис. 7). Внимание играющих, таким образом, раздваивается: оно направлено на то, чтобы следить за переменной движений, исполняемых на ходу, и на то, чтобы следить за возгласом руководителя, что приведет к еще большим неожиданностям в игре. И так, противходом, они двигаются до тех пор, пока руководитель неожиданно, без предварительной команды («Внимание!») не крикнет громко: «день» или «ночь». И хотя все, конечно, ждут этого возгласа, многих он застает врасплох, что нередко вызывает веселую путаницу: вместо того чтобы убежать от «противника», кое-кто ухитряется кинуться прямо навстречу ему.

В остальном правила игры остаются те же.

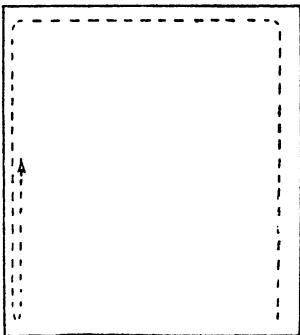
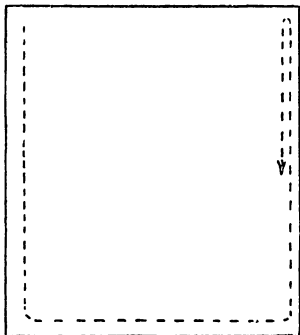


Рис. 7.

## ПЕРЕМЕНА МЕСТ

Постройте играющих в шеренгу. Одного из них попросите выйти из строя; объявите, что вы назначаете его водящим. Остальных рассчитайте на группы по 3—4 или 5 человек (но не больше), в зависимости от количества играющих. Предупредите играющих, что каждый должен обязательно запомнить свой номер.

Если разделить играющих на равные группы без остатка не удастся, то руководитель сам должен принять участие в игре или же выделить не одного, а двух водящих, что, кстати сказать, сделает игру еще более оживленной, особенно при большом количестве участников.

Разведите играющих так, чтобы все группы расположились по окружности, в центре которой становится водящий. В каждой группе играющие берутся за руки, образуя свой кружок (рис. 8).

Затем вы подаете команду: «Вправо (или влево) по кругу марш!»

Играющие каждой группы, не размыкая рук, начинают медленно кружиться вправо (или влево), как в хороводе, ожидая, когда будет подана следующая команда: «Поменяться местами...»

После короткой паузы, обычно отделяющей предварительную часть команды от исполнительной, вы объявляете, какие именно номера в группах должны поменяться местами. Тотчас кружение прекращается. Названные номера выбегают из своих кружков и стараются занять освободившиеся места в других группах. Место считается занятым, если перебежавший успеет замкнуть кружок, схватившись за руки с играющими этой группы.



Р и с. 8.

Разумеется, водящий (или водящие) не зевает и постарается во время перебежки занять свободное место в каком-либо кружке. А тот, кто во время перебежки окажется наименее расторопным, останется без места, и ему при повторении игры придется водить.

### **«НЕ ЗЕВАЙ, СВОЕ МЕСТО ЗАНИМАЙ!»**

Постройте участников игры в шеренгу и рассчитайте на «первый-четвертый». Напомнив, что каждому нужно запомнить свой номер, разведите играющих группами по 4 человека. Объясните, что второй, третий и четвертый номера в каждой четверке, взявшись за руки, должны образовать круг, а первый номер стать в центре своего круга.

Когда это будет сделано, вы, объяснив игру, подаете команду: «Первые номера, ко мне!»

Первые номера, стоявшие внутри кружков, выходят и становятся за вами гуськом. Вы водите их по игровой площадке, пересекая ее во всех направлениях, и нараспев приговариваете:

По сигналу, — не зевай,  
Свое место занимай!..

Все играющие подхватывают эту припевку, а стоящие в кружках при этом ритмично поднимают и опускают соединенные руки.

Повторив несколько раз припевку, вы неожиданно подаете сигнал — голосом, хлопком в ладоши или свистком. По сигналу все шедшие за вами первые номера разбегаются: каждый торопится занять место внутри круга своей или чужой четверки. Так как место в каком-нибудь круге займете и вы сами,

то, следовательно, кто-то из первых номеров останется без места. Ему и придется водить.

Теперь вторые номера становятся каждый в центре круга.

Игра повторяется. Затем в кружки встают третьи номера, потом четвертые.

Закончив игру, попросим тех четырех играющих, которым пришлось быть водящими, выйти на середину площадки. Так как они, несмотря на наше коллективное предостережение, все-таки оказались «зевачами», дадим им возможность отличиться в каком-нибудь веселом соревновании, от участников которого потребуется ловкость, меткость и сноровка.

### «ВЬЮНЫ»

Игра для пионеров младшего и среднего возраста.

В этой игре может принять участие от 20 до 50 ребят. Место для игры — ровная площадка или лужайка.

Играющие становятся в круг, берутся за руки и размыкаются настолько, чтобы можно было поднять соединенные руки вверх «воротцами».

Предложите ребятам спустить пока руки. Обойдя круг и остановив свой выбор на двух рядом стоящих участниках игры, попросите одного из них сделать шаг назад, а другого — шаг вперед. Шагнувшего вперед поверните лицом к месту, на котором он раньше стоял. Это исходное положение.

Закончив приготовления, объясните игру.

Оба вышедших из круга игрока — «вьюны». Задача «вьюна», стоящего внутри круга, обежать круг

и, став на прежнее место, взяться со своим соседом справа за руку, прежде чем преследующий его другой «вьюн» дотронется до него рукой.

Бегут «вьюны» по извилистой линии, проскальзывая под соединенными руками играющих и обегая их поочередно то с наружной, то с внутренней стороны круга, как показано на рисунке 9.

Если убегающему «вьюну» удалось добежать до своего места и выручиться (взяться за руку с соседом, стоящим справа), круг смыкается. Руководитель выделяет нового «вьюна» и ставит его в исходное положение, а догоняющий «вьюн» встает, как и раньше, за образовавшимся в кругу проходом.

Если же догоняющий «вьюн» настиг убегающего, то настигнутый становится догоняющим «вьюном» и занимает указанное ему руководителем место для исходного положения.

В игре подается два сигнала — свистком или голосом. По первому сигналу оба «вьюна», находясь



Рис. 9.

на исходном положении, должны подготовиться к бегу. По второму сигналу «выюны» начинают свой бег.

Игру можно провести как состязание двух групп. Для этого, перед тем как ставить ребят в круг, нужно рассчитать их на «первый-второй». Тогда, назначая каждый раз убегающего и догоняющего из разных групп, легко определить результаты игры по очкам, исходя из расчета:

догоняющий, если ему удалось настигнуть убегающего, выигрывает в пользу своей группы 1 очко; убегающий, если он успел вырваться, выигрывает в пользу своей группы тоже 1 очко.

### С МЯЧОМ НАПЕРЕГОНКИ

Игра проводится между двумя звеньями (пионеров среднего или старшего возраста), выступающими как две команды с равным количеством игроков — по 8—12 в каждой.

Место для игры — гладкая, без травы, площадка, размеченная, как показано на рисунке 10: два круга диаметром в 2 шага, на расстоянии 10 шагов один от другого; центральная линия, проведенная посредине между кругами; по две промежуточные линии с каждой стороны — одна в 3, другая в 4 шагах от круга.

Для игры надо заготовить два небольших резиновых мяча и девять городков. Три городка ставят на центральной линии, по два — на соседних с ней промежуточных линиях и по одному — на крайних (ближайших к кругам) промежуточных линиях, как показано на рисунке 10.

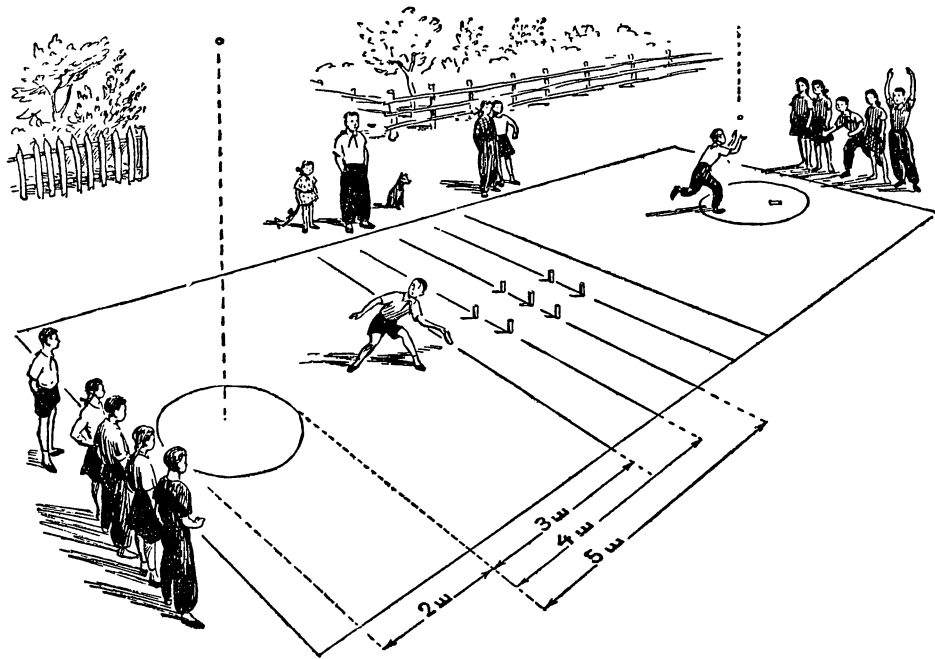
Команды занимают места по сторонам игрового поля за кругами. От каждой команды выделяют по одному игроку с мячом, которые становятся в свой круг.

По сигналу судьи (голосом или свистком) и тот и другой игрок, стоящий в кругу, должен подбросить мяч вверх, затем, выбежав из круга, схватить ближайший городок, вернуться с ним в круг и успеть поймать мяч, бросив городок на землю (рис. 10). Чтобы удачно выполнить все это, от играющего требуется проявить не только проворство в беге, но и ловкость в броске мяча. Бросать мяч нужно, по возможности, вертикально вверх, над головой—так, чтобы он падал примерно на то же место, откуда был брошен. Это необходимо потому, что ловить мяч разрешается только в пределах круга. Если игрок при ловле мяча хотя бы одной ногой ступит за черту круга, попытка считается неудачной и городок ставится на прежнее место.

Также неудачными считаются попытки, если игрок, ловя мяч, не сумел удержать его в руках или же если городок, брошенный на землю, выкатился за черту круга. В обоих случаях городок ставится на прежнее место.

После того как два игрока сыграют, команды выделяют в круги двух других игроков и так далее, пока не сыграют все или пока одна из команд не достигнет перевеса в игре. Возможно, что при неудачных попытках некоторым игрокам придется сыграть по два и даже по три раза. Возможен и такой случай, что команда одержит победу раньше, чем все игроки ее успеют побывать в кругу.

Игрок, правильно доставивший городок с ближайшей промежуточной линии, выигрывает



Р и с. 10.

в пользу своей команды 1 очко; за доставку городка со второй промежуточной линии команде записывается 2 очка; городок, принесенный с центральной линии, оценивается в 3 очка.

Городки разрешается снимать в последовательном порядке: сначала с ближайшей, потом со второй промежуточной линии и, наконец, с центральной линии. Но на промежуточных линиях у каждой команды стоят три своих городка, а на центральной линии стоят три городка общих, принадлежащих обеим командам. Таким образом, команда, сумевшая раньше другой отыграть свои городки, имеет возможность снять если не все три, то хотя бы два городка с центральной линии, что сразу же даст ей перевес в очках и, следовательно, выигрывает.

### ФЛАГ В ГОРОДЕ

Игра для пионеров среднего и старшего возраста. Количество играющих — от 30 до 60 человек. Эту игру, таким образом, можно провести всем отрядом, разделив его на две равные по количеству игроков команды — по два звена с каждой стороны.

Наилучшее место для игры — футбольное поле или такая же по величине ровная площадка, ограниченная боковыми и лицевыми линиями. Посредине (поперек площадки) проводится средняя линия, отделяющая поле одной команды от поля другой команды.

Каждая команда, кроме того, устраивает на своем поле «город», примерно в двух третях расстояния от средней линии. «Город» вычерчивается в форме круга диаметром в 3—4 метра. Чтобы круг

был отчетливо виден, лучше всего прорисовать его разведенным в воде мелом.

### Перед тем, как начать игру

Перед началом игры обе команды становятся шеренгами одна против другой, каждая на расстоянии 5 шагов от средней линии. На правом фланге своей команды встает капитан.

Чтобы играющим легче было различать в игре, где свои и где чужие, каждый повязывает голову ленточкой цвета своей команды. По уговору можно применить и другие знаки различия.

За соблюдением правил игры следит судья, который к началу игры находится на середине площадки — между стоящими в шеренгах командами. У судьи два помощника; они помогают ему вести наблюдение за ходом игры — каждый на своей половине поля.

Судья поочередно подзывает к себе капитанов команд. И тому и другому он вручает небольшой флажок без древка (или просто полоску материи). Флажки — одинаковой величины и формы и отличаются один от другого только цветом. Цвет флажка команды должен совпадать с цветом ленточек на голосе игроков той же команды.

По указанию судьи капитаны разводят свои команды подальше одну от другой — к лицевым линиям площадки. Затем каждый капитан передает флажок одному из игроков своей команды так, чтобы никто из «противников» этого не видел. Получивший флажок прячет его в карман или под рубашку. После этого капитаны дают своим игрокам необходимые указания, касающиеся тактики игры и разра-

ботанных заранее приемов, дружных, согласованных действий. Все это должно быть направлено к тому, чтобы облегчить игроку, у которого находится флажок, возможность проникнуть в «город» другой команды. Если ему это удастся сделать раньше, чем «противнику», то пославшая его команда выигрывает.

### Правила игры

1. Игрок, забежавший за среднюю линию на поле другой команды, может быть задержан любым игроком этой команды, для чего достаточно коснуться его рукой. Задержанный не имеет права уходить с места, где его остановили, до тех пор, пока его не выручит (прикосновением руки) кто-нибудь из своих.

Сторожить задержанных можно, не подходя к ним ближе чем на 2 шага.

2. Не разрешается забегать за боковые линии площадки. Перебежавший боковую линию становится по указанию судьи или любого из его помощников в 2 шагах от того места, где было нарушено правило. Он считается задержанным и, следовательно, не может покинуть своего места, пока не будет выручен.

3. Никто из играющих не может забегать в свой «город» или перебегать его, заступать за черту круга. Нарушившему это правило судья делает замечание, а при повторном нарушении выводит из игры.

Пользуясь этим правилом, игроки другой команды могут спастись от преследования в «городе» своих «противников», где их никто задержать не может. Однако положение тех, кто укрылся в «городе», мало чем отличается от положения задержан-

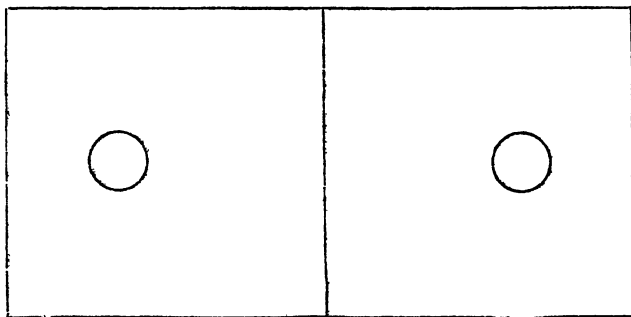


Рис. 11.

ных в других местах поля: и те и другие скованы в своих движениях и фактически на время выбывают из игры.

4. Игра приобретает напряженный характер, пока никто не знает, у кого находятся флажки, решающие исход игры; может быть даже они у тех игроков, которые стоят на положении задержанных.

Но может случиться и так, что игрок с флажком чем-то выдал себя и имеет основания предполагать, что его секрет уже раскрыт. Пусть это только догадка, но ему надо быть настороже. Лучшее, что он может сделать в таком случае, это по возможности незаметно передать флажок кому-нибудь из своих товарищей. Иначе, если его задержат с флажком, то уж, конечно, выставят около него караул.

5. Игрок с флажком, сумевший проникнуть в «город» другой команды, должен вынуть флажок и помахать им над головой (рис. 11). Это будет означать, что игра закончена.

## КЕГЕЛЬБОЛ

Место для игры — площадка или лужайка, допускающая разметку прямоугольного игрового поля размером  $30 \times 15$  метров. На лицевых линиях (с той и с другой стороны игрового поля) посередине ставят по пяти кеглей (или обыкновенных чурок-кругляшек) на расстоянии полуметра одну от другой. От лицевых линий, в местах, где поставлены кегли, прочерчиваются внутрь игрового поля так называемые «зоны защиты» размером  $8 \times 3$  метра. Общий вид игрового поля показан на рисунке 12.

Для игры нужен волейбольный мяч.

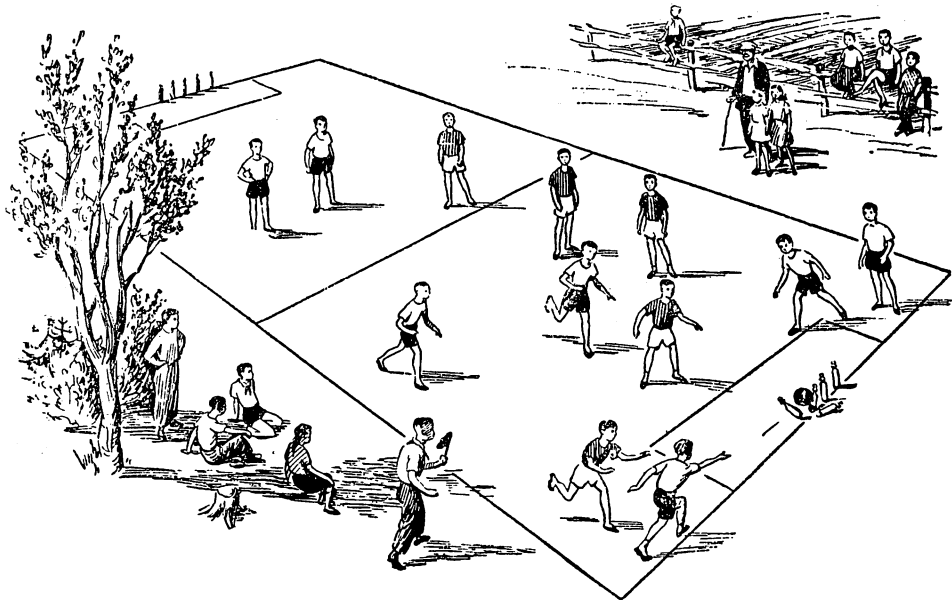


Рис. 12.

Играющие составляют две команды, по 6 или 9 человек в каждой. Перед началом игры команды располагаются каждая на своей половине поля. При шести играющих: один — защитник — становится в зоне защиты, — его задача состоит в том, чтобы охранять поставленные в ряд кегли; двое — полузащитники — становятся ближе к середине игрового поля; трое — нападающие — занимают места вдоль средней линии (ее можно отметить флажками на боковых сторонах). При 9 играющих: 1 в зоне защиты, 3 полузащитника и 5 нападающих; игровое поле можно увеличить.

Игра начинается в центре поля. Центровые игроки обеих команд становятся друг против друга. Судья подбрасывает над их головами мяч и таким образом вводит его в игру.

Игрок, завладевший мячом, проводит его в нужном ему направлении, ударяя о землю, или же броском передает кому-нибудь из игроков своей команды. Передавая мяч друг другу, игроки стремятся подойти как можно ближе к зоне защиты «противника» и ударом мяча сбить одну или несколько кеглей. Защитник и полузащитники команды, на чью половину поля переходит игра, стремятся перехватить мяч и перейти в наступление, то-есть перенести игру на сторону «противника» и ударом мяча сбить кегли противоположной команды.

Игра продолжается 10—15 минут, после чего игроки меняются сторонами площадки. Немного отдохнув, команды проводят вторую половину игры — такой же продолжительности, то-есть 10—15 минут.

За каждую сбитую кеглю команде, сбившей ее, начисляется 1 очко. Побеждает команда, набравшая больше очков.

Судья следит за соблюдением следующих правил:

1. Вести мяч разрешается: ударяя его о землю; подталкивая его руками, когда он катится по земле, но не задерживая на нем руки.

2. С мячом в руках игрок может сделать только один шаг, после чего должен или вести мяч указанным выше способом, или же передать кому-либо из своих игроков. Передача мяча (бросок) разрешается любым способом, одной или двумя руками.

3. Если от руки игрока одной команды мяч перейдет за границу поля, то другой команде предоставляется право сделать свободный бросок с того места боковой или лицевой линии, где прошел мяч.

4. Не разрешается, производя бросок мячом по кеглям, переступить линию зоны защиты. За нарушение этого правила судья назначает штрафной бросок из зоны защиты оборонявшейся команды.

5. При выполнении штрафного броска все игроки провинившейся команды обязаны отойти от бросающего мяча на 3 шага.

6. После того как одной из команд удастся сбить одну или несколько кеглей, игра начинается снова с центра. Сбитые кегли каждый раз ставят на прежнее место.

## **ГОНКА МЯЧЕЙ**

Для тех, кто учится играть в баскетбол, описанная ниже игра послужит хорошим упражнением. Проводить ее можно как на открытой площадке, так и в закрытом помещении, в каком-либо просторном зале.

В игре участвуют 10—12 ребят (количество участников должно быть обязательно четным). Образуя круг, они размыкаются на вытянутые руки и затем влево по кругу рассчитываются на первые и вторые номера.

Выбрав из числа играющих двоих, занимающих противоположные места (один из них должен быть номером первым, другой — номером вторым), судья вручает каждому из них по волейбольному мячу. Затем подает команду: «Внимание! Мяч... вправо!» По этой команде играющие начинают перебрасывать мяч вправо по кругу через одного: первые номера кидают первым, а вторые — вторым.

Каждая группа стремится настигнуть мяч своих «противников», а для этого требуются быстрота и ловкость, умение точно, четко бросать и ловить мяч, что будет хорошей тренировкой для всех ребят, играющих в баскетбол.

Бросать мяч можно любым способом — и одной и двумя руками.

Уронивший мяч должен быстро поднять его, встать на свое место и только после этого бросить мяч своему ближайшему партнеру.

Если чей-либо мяч в очередном броске сбгоняет другой мяч, судья сигналом (голосом или свистком) останавливает игру и объявляет, какая группа выиграла очко. Затем выравнивает круг и передает мячи играющим, которые занимают в кругу противоположные места. Мячи по сигналу судьи бросать будут теперь в левую сторону до очередного выигрыша очка той или другой группой. И так далее...

Группа, которая раньше наберет обусловленное количество очков (5—8—10), объявляется победительницей.

## ОДИН ИЗ ДЕСЯТИ

Для игры потребуется 10 городков и крокетный деревянный шар; вместо деревянного шара можно использовать и обыкновенный резиновый мячик небольшого размера.

Место для игры — небольшая, но ровная, с твердым грунтом площадка.

Поставьте в ряд все 10 городков на таком расстоянии один от другого, чтобы между ними свободно проходил шар. Участники игры (не более 10 человек) становятся за линией старта, проведенной в 6—8 шагах от кона, на котором выставлены городки. Расстояние от кона до стартовой линии может быть несколько увеличено или уменьшено в зависимости от возраста участвующих в игре пионеров.

Играющие прокатывают шар по очереди и стараются сбить шаром указанный судьей городок.

Разрешается сделать три попытки. Если все они окажутся безуспешными, шар переходит к следующему игроку по порядку. Если же одним из трех ударов указанный городок будет сбит, игроку разрешается снова три раза прокатить шар. Возможно, что и вторично он добьется успеха, тогда ему снова дают три дополнительных удара, и так до тех пор, пока не промахнется.

Неправильно сбитые городки (то-есть не указанные судьей) ставятся на место.

Игра заканчивается, когда все прокатят свои шары. За каждый правильно сбитый городок начисляется 1 очко. Таким образом, победителем в игре будет тот, у кого в результате окажется больше очков.

Можно, конечно, играть и разбившись на две команды. Применяя те же правила, сначала должны сыграть игроки одной, потом другой команды. Соотношение полученных той и другой командой очков определит результат игры.

### КТО СКОРЕЕ?

Соберите всех участников игры в круг и предложите им взяться за руки.

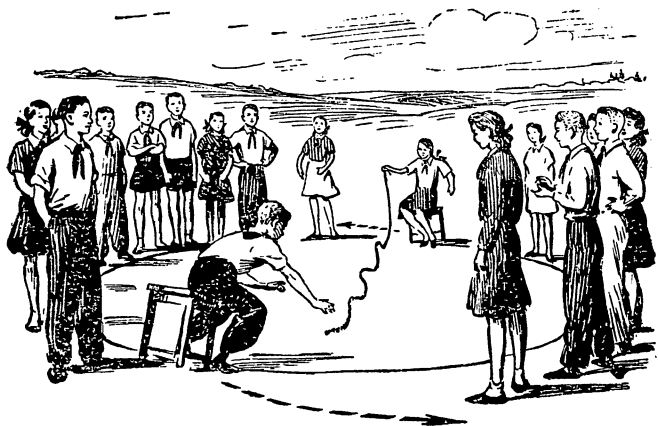
Для того чтобы провести эту веселую игру, вам понадобятся две табуретки и веревка длиной примерно в поперечник образовавшегося круга играющих.

Двух участников игры, которые стоят диаметрально противоположно друг другу, посадите на табуретки. Пусть они затем примерятся к веревке, проложенной между табуретками. Концы ее должны находиться на таком расстоянии от табуреток, чтобы сидящие на них, нагнувшись вперед, без труда могли ухватиться за веревку и потянуть ее к себе.

После того как эти приготовления закончатся, попросите обоих участников предстоящего состязания встать позади своих табуреток (не сдвигая их с места) по ходу бега: левым плечом к центру круга.

По сигналу свистком (или голосом: «Марш!») оба играющих устремляются вперед. Каждый должен как можно скорее обежать полный круг, сесть на свою табуретку и первым дернуть веревку к себе (рис. 13).

Тот, кому удалось это сделать, объявляется победителем данного пробега.



Р и с. 13.

Победа не засчитывается, если играющий дернет за веревку раньше, чем сядет на табуретку. В этом случае бегуны повторяют попытку.

Так как каждый пробег будет занимать очень незначительное время, в парных состязаниях смогут принять участие все стоящие в кругу. Можно продолжить состязание между победителями.

### НЕВИДИМАЯ МИШЕНЬ

По образцу стрелковой мишени начертите на земле 5 концентрических кругов, сделав наибольший из них диаметром 1,5 метра. Каждый круг пометьте цифрой в порядке от большего к меньшему. Для игры понадобится 5 полотняных мешочков, набитых песком, и переносный щит на стойках.

Отсчитайте от края мишени 5 шагов и проведите черту. Это будет «линия огня»; отсюда участникам игры предстоит бить по мишени, то-есть на-кидывать на нее мешочки с песком.

В игре может принять участие до 10 пионеров, которые к началу состязания становятся за «линией огня».

Предложите ребятам сначала испытать свою меткость в «стрельбе» по видимой цели, чтобы при-норовиться к броскам, «набить руку». Вероятно, для многих это окажется довольно легким упражнением. Затем несколько усложните задание: предложите им на-кидывать мешочки на мишень, применяя более крутую траекторию. А когда и такой способ мета-ния будет несколько освоен, приступите к самому сложному — метанию на невидимую мишень (рис. 14).

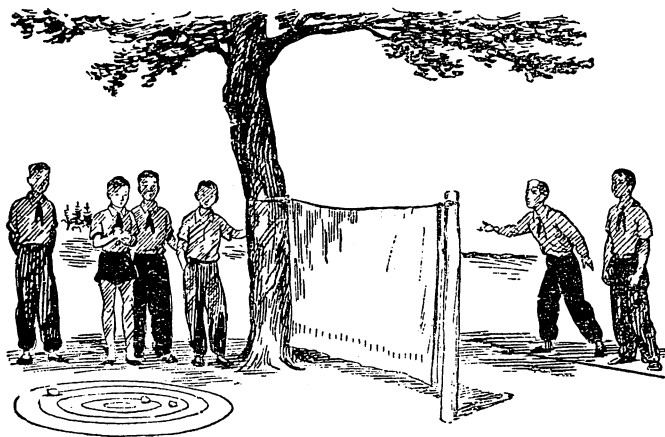


Рис. 14.

Для того чтобы мишень была невидимой, нам и пригодится заготовленный для игры щит. Поставьте его на середине между передним краем мишени и «линией огня». Если щита не найдется, его можно заменить одеялом или просто газетами, растянутыми на веревке.

Каждому участнику игры разрешается сделать 5 бросков. Попадание в наименьший круг («яблочко»), дает метателю 5 очков. Попадание в остальные круги — соответственно меньше: 4, 3, 2 и 1 очко.

Победа присуждается тому, кто наберет наибольшее количество очков из 25 возможных.

Игру можно вести, разбившись на две команды: сначала метают игроки одной команды, потом все игроки другой команды.

## ХОРОВЫЕ ШАРАДЫ

Хоровые шарады хорошо проводить у пионерского костра, а также в промежутке между играми, требующими большого физического напряжения.

Выбирают водящего. Говорят ему: «Поди погуляй пока, а мы тут посоветуемся». Он уходит. Ребята договариваются, каких бы им изобразить птиц и зверей. Отбирают 6—7 различных представителей животного мира и тут же распределяют роли, кто кому будет подражать: одни — кукушкам, другие — кошкам, третьи — коровам, четвертые — гусям и т. п. Зовут водящего и объясняют ему, что от него требуется:

— Пока ты гулял, у нас тут интересное событие произошло. Набежали разные животные, слетелись

птицы. Ты прислушайся к их голосам, может, угадаешь, кто у нас в гостях.

И тут подымается невообразимый гам, сразу и не поймешь ничего. Ходит водящий по кругу, прислушивается. Если угадал, поднимает руку и кричит: «Стоп!» — тогда все разом смолкают.

Водящий называет, кого он отгадал:

— Кукушка!

— Правильно!

— Корова!

— Правильно.

Называет водящий и других животных и птиц.

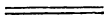
И если он кого-нибудь не назвал, то опять подымается шум и гам. Опять ходит водящий в кругу играющих, прислушивается, пока всех животных и птиц не назовет. Тогда назначают другого водящего, выбирают других животных и птиц, и игра продолжается.

\* \* \*

Можно и по-другому построить хоровую шараду.

Как только уйдет водящий, все остальные задумывают сообща какую-нибудь фразу — то ли пословицу, то ли строку из всем известной песни или басни. И опять разбиваются по группам: из скольких слов состоит фраза, столько и разных групп будет.

Придет водящий — все хором прокричат свои слова. Нелегко будет разобраться в этом хаосе слов, отделить одно слово от другого. Однако, если повнимательней прислушаться, так одно за другим можно «выудить» большую часть слов. А потом нетрудно будет по словам и всю фразу полностью составить.



## ЭСТАФЕТНЫЕ ИГРЫ

---

Спортивная эстафета — один из самых популярных видов командных соревнований в беге, в гребле, в плавании, в лыжном и конькобежном спорте. Широко используется принцип эстафеты и в играх.

Ниже приведены описания нескольких таких игр.

### ЭСТАФЕТА С ПЕРЕБРОСКОЙ МЯЧА

На площадке вычерчивают 2 круга, диаметром в 3 шага каждый. Расстояние между кругами должно быть не меньше 3 шагов; если размеры площадки позволяют, то это расстояние лучше увеличить до 5—6 шагов.

Позади кругов проводится черта, за которой стоят соревнующиеся команды, каждая в колонну по одному.

На некотором расстоянии от обозначенных кругов (от 15 до 30 шагов; в зависимости от возраста играющих и их физического развития, дистанция может увеличиваться или уменьшаться) проводится еще одна черта — линия броска, параллельная пер-

вой. На линии броска становятся капитаны команд, каждый против своей команды. И тому и другому капитану судья вручает по небольшому резиновому мячу.

Первые номера выходят вперед и становятся каждый в свой круг.

По сигналу судьи капитаны бросают мячи в сторону своих команд с таким расчетом, чтобы игрок, стоящий в кругу, поймал мяч, не выходя из круга. Если мяч пойман с соблюдением этого правила, то игрок (первый номер) бежит с мячом к линии броска (рис. 15); там, точно так же как это делал капитан, он бросает мяч очередному игроку своей команды, который к этому времени уже должен стоять в кругу. Совершив бросок, первый номер становится позади капитана, а второй номер бежит к линии броска и кидает мяч третьему номеру и т. д.

Последний игрок, поймав мяч, должен вручить его на линии броска своему капитану.

Бросок не всегда может быть удачен. Вполне возможен случай, когда мяч в результате неточного броска не долетит до круга или пролетит в стороне от него. Поймать такой мяч, не выходя из круга, невозможно. В этом случае игрок, дождавшись, когда мяч коснется земли, должен побежать за ним, вернуться с мячом в круг и только после этого бежать к линии броска.

Конечно, на этом будет потеряно несколько секунд, что явится своеобразным «штрафом» за неточный бросок.

Выигрывает команда, последний номер которой раньше последнего номера команды «противника» вручит мяч своему капитану.

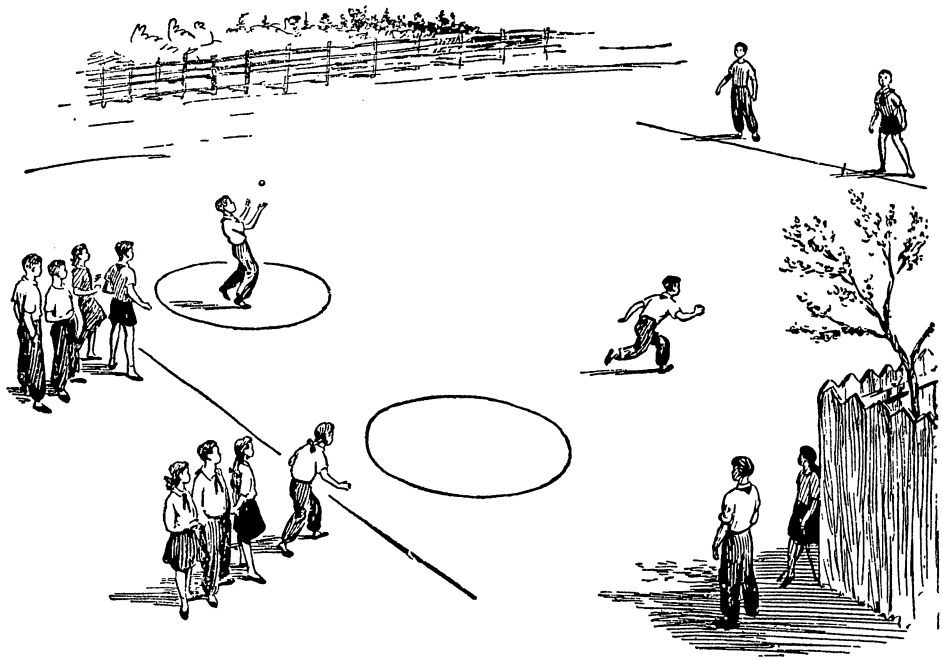


Рис. 15.

## ВСТРЕЧНАЯ ЭСТАФЕТА

Игра рассчитана на пионеров старшего возраста.

Подготовьте площадку к игре: проведите на ней 2 параллельные линии на расстоянии 50 (или немного меньше) шагов одну от другой.

Разделите играющих на две команды (не более 10 пионеров в каждой) и поставьте обе команды перед какой-либо чертой в затылок друг другу, предварительно рассчитав игроков по порядку номеров. Четные номера в обеих командах делают шаг в сторону, нечетные номера остаются на месте. Отведите нечетные (или четные) номера к другой черте игрового поля. Поставьте четные и нечетные номера обеих команд друг против друга.

Вручите первым номерам обеих команд эстафеты — палочки или флажки. По сигналу судьи обе команды начинают бег: первые номера, добежав до противоположной черты, передают эстафеты своим вторым номерам; те, пробежав то же расстояние в обратном направлении, передают эстафеты третьим номерам и т. д., пока пробежку не совершат все.

Команда, которая раньше закончит пробег, вручив эстафету судье, объявляется победительницей.

## КРУГОВАЯ ЭСТАФЕТА

В этой эстафетной игре может принять участие весь отряд, и каждое звено выступит тогда как отдельная команда. Разумеется, команды должны быть одинаковыми по количеству игроков.

Постройте команды (звенья) так, как показано на рисунке 16 — в виде четырехлучевой звездочки.

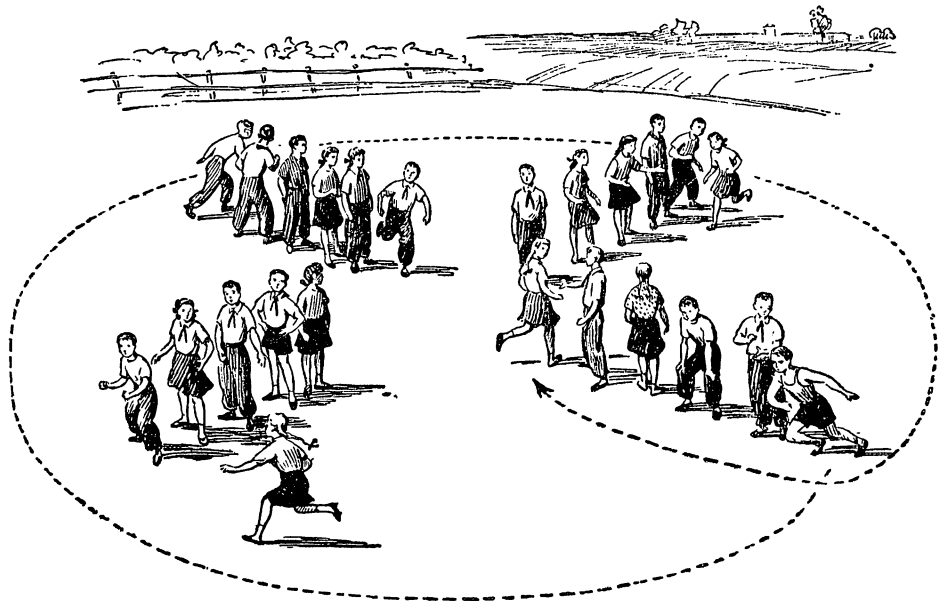


Рис. 16.

В каждой колонне поставьте игроков в порядке их номеров — от внешнего края к центру.

Первые номера держат в руках эстафеты.

По сигналу судьи первые номера одновременно берут старт и оббегают играющих по кругу. Все бегут в одном направлении — встречное движение недопустимо.

Вернувшись к своей команде, первый номер с ходу передает эстафету второму номеру, а сам становится в хвосте колонны. Как только очередной игрок выбегает с эстафетой, остальные игроки этой команды продвигаются на шаг вперед, освобождая место для того, кто станет позади.

Второй номер, обежав круг, передает эстафету третьему, третий — четвертому и т. д., пока последний номер команды не вручит эстафету снова своему первому номеру, начавшему бег.

Получив эстафету, первый номер должен немедленно поднять ее вверх, заявляя этим о доставке эстафеты на финиш.

Соответственно отмечается, кто занял второе и третье места.

## ПЕРЕДАЧА ЭСТАФЕТЫ НАД ГОЛОВОЙ

Обе команды, равные по количеству играющих (10—12 человек), становятся в две колонны по одному, параллельно одна другой. Передние в колоннах стоят на одной линии. Судья вручает им эстафеты, а сам становится у черты между обеими командами.

Эстафетой могут служить: волейбольный мяч, гимнастическая палка, обруч.

По сигналу судьи «Приготовиться!» все участники игры поднимают руки над головой. По сигналу «Начи-най!» передний в каждой колонне передает эстафету стоящему сзади него, а тот посылает ее дальше по цепи.

Эстафету принимают из рук в руки, не поворачивая головы.

Когда эстафета попадет к последнему в колонне, он должен как можно быстрее бежать с ней вперед (рис. 17), стать впереди своей колонны и тут



Рис. 17.

же передать эстафету стоящему сзади него для передачи ее по цепи назад.

Постепенно, по мере того как с хвоста колонны игроки будут перебегать и становиться в голове ее, головными в колонне перебивают все игроки команды. Настанет момент, когда игрок, первым отправивший эстафету, окажется последним в колонне. Тогда он, получив эстафету, должен возможно скорее доставить ее судье. Выигрывает команда, которая первой доставит эстафету судье.

Если игра проводится с тремя или четырьмя командами, то судья становится отступая несколько шагов от черты, по которой выравнивают строй первые номера команд. Еще лучше, если позволяют размеры площадки, поставить команды друг против друга — по две с каждой стороны. Тогда место судьи определится в центре между командами.

## ПРОВОДКА МЯЧА

Отмерьте на площадке дистанцию в 20—25 шагов и проведите 2 черты с одной и другой стороны отмеренного расстояния, параллельные друг другу.

Обе соревнующиеся команды становятся точно так же, как при встречной эстафете: четные номера в командах — с одной стороны, а нечетные — с другой, в обоих случаях за чертой, переступить которую, принимая эстафету, нельзя.

Эстафетами служат волейбольные мячи — по одному на команду. Требуется, ударяя мяч о землю, провести его таким образом от черты до черты и передать очередному игроку своей команды.

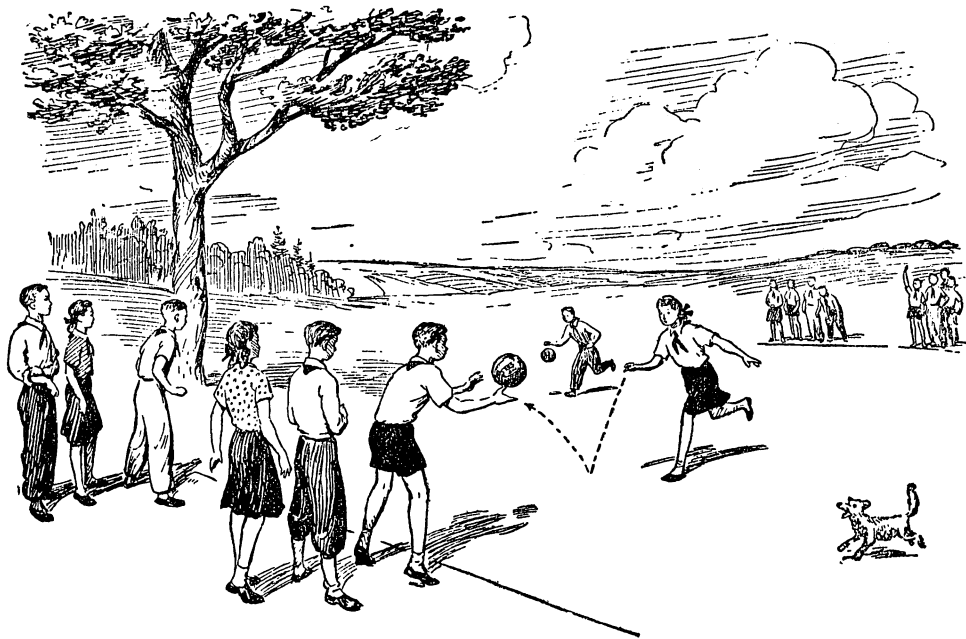


Рис. 18.

Судья следит за выполнением следующих правил:

1. Мяч нельзя задерживать в руках или катить по земле.

2. Мяч только раз должен коснуться земли после удара по нему рукой.

3. Передавать мяч разрешается не из рук в руки, а с удара об землю, который должен быть сделан с таким расчетом, чтобы мяч перелетел через черту в руки принимающего игрока.

Момент передачи мяча изображен на рисунке 18. Сильным, хорошо рассчитанным ударом это можно сделать и издали, в нескольких шагах от черты, выиграв тем самым время для своей команды.

Нарушивший любое из перечисленных выше правил возвращается на то место, где он допустил оплошность, и снова включается в игру.

Команда, которая раньше закончит проводку мяча, вручив его своему первому номеру, начавшему игру, объявляется победительницей состязания.

В зависимости от наличия мячей в игре может принять участие несколько (но не более четырех) команд.

## ЭСТАФЕТЫ С ПРЕПЯТСТВИЯМИ

Для всех эстафетных игр этого типа требуется площадка, на которой, на расстоянии 10—15 шагов одна от другой, проводятся 2 параллельные черты. Черта, за которой становятся соревнующиеся команды, называется линией передачи эстафеты; другая черта, с которой преодолевается то или иное препятствие, называется линией броска.

В игре может принять участие несколько (но не более четырех) команд. Для каждой должно быть оборудовано обусловленное игрой препятствие, которое преодолевается с линии броска. На каждые две команды полагается один судья.

### **Мяч в корзину!**

В 5 шагах от линии броска ставят корзинку (типа канцелярской) или ведро. Около корзинки стоит подавальщик, обычно последний номер команды. Сколько участвует в игре команд, столько должно быть выставлено корзин и дежурящих возле них подавальщиков.

На линии передачи эстафеты судья вручает первым номерам команд по небольшому резиновому мячу, после чего сам уходит на линию броска, где следит за игрой.

По общему для всех сигналу первые номера бегут к линии броска. Здесь, выровняв носки ног по черте, участник игры должен бросить мяч в корзинку.

Если бросок неудачен, то подавальщик, подобрав мяч, кидает его игроку обратно, и тот повторяет бросок. Разрешается сделать любое количество бросков, пока мяч не попадет в корзинку.

Попадание фиксируется свистком судьи, после чего подавальщик вынимает мяч из корзины и бежит с ним к своей команде. Там, передав (за чертой) мяч второму номеру, он становится в хвосте своей колонны. Второй номер бежит с мячом на линию броска, а первый номер, перед этим метавший мяч, занимает место у корзинки и становится подавальщиком.

В дальнейшем смена игроков на линии броска и у корзинки производится точно таким же образом до тех пор, пока не закончит метание мяча последний номер в команде. Мяч, вынутый из корзинки после этого броска, вручается судьей, который продолжительным свистком объявляет окончание игры-эстафеты и называет команду-победительницу.

### Мяч в кольцо

Эту игру можно провести на площадке, оборудованной для игры в баскетбол.

Соревнующиеся команды становятся на середине площадки — лицом к щитам, спиной друг к другу. Первые номера (правофланговые) выходят на линию передачи эстафеты. У каждого в руках волейбольный (баскетбольный) мяч.

По общему для обеих команд сигналу первые номера бегут к щитам и при этом ведут мяч, ударяя его одной рукой о землю.

Добежав до щита, игрок должен стать на линию броска (в 5 шагах от стоек, на которых укреплен щит) и бросить мяч обеими руками с таким расчетом, чтобы он прошел сверху через кольцо.

Разрешается сделать любое количество бросков, пока мяч не пройдет через кольцо. После этого игрок бежит к своей команде, держа мяч в руках, и передает его второму номеру, который, как и последующие номера, выполняет то же задание.

Судья следит за выполнением следующих правил:

1. Мяч после удара по нему рукой только раз должен коснуться земли. Игрок, нарушивший это правило, подбирает мяч и с места, где была допу-

щена ошибка (это место указывается судьей), возобновляет пробежку к щиту.

2. Задание (бросок) считается выполненным только в том случае, если мяч пройдет через кольцо, отразившись от щита.

Победа присуждается команде, последний игрок которой, выполнив задание у щита, доставит мяч своему первому номеру. Тот должен тотчас же подбросить мяч высоко в воздух, что будет значить, что игра закончена победой этой команды.

### Из круга в круг

Игра для небольшой группы играющих, примерно в составе звена.

Сделайте 2 проволочных кольца диаметром в 20—25 сантиметров (кольца можно сплести и из гибких прутьев) и обтяните их лоскутками материи разного цвета.

Разделите звено на две равные команды и расположите играющих двумя шеренгами, лицом друг к другу. Порядковые номера одной команды должны находиться против тех же порядковых номеров другой команды. Пусть вторые и четвертые номера поменяются местами — перейдут в другие шеренги. Теперь можно развести играющих на места, подготовленные для них на площадке.

Каждый игрок стоит в кругу, начерченном на земле. Диаметр круга — 1 шаг. Расстояние между кругами в ряду — примерно 3 шага. Такое же расстояние и между рядами (шеренгами). За крайними кругами, которые займут последние номера в командах, прочертите линию финиша, а за нею — еще по одному запасному кругу.

Команды на местах, можно начинать игру. У первых номеров (капитаны команд) в руках по кольцу. По сигналу судьи каждый из них бросает кольцо второму номеру своей команды и тотчас же бежит за линию финиша в свой запасный круг, где он должен будет принять кольцо от своего последнего номера.

Приняв кольцо, первый номер (капитан) возвращается на свое прежнее место, вновь пускает кольцо по цепи и снова бежит в запасный круг — и так до 3 раз.

Выигрывает команда, которая после 3 повторных забегов первая вручит своему капитану кольцо-эстафету.

На рисунке 19 показано расположение играющих. Каждая команда построена змейкой: первые, третьи и пятые номера — в одном ряду; вторые и четвертые — в другом. Поэтому и кольца, как видно из рисунка, перекидываются от одного к другому по зигзагообразной линии.

Запомните основное правило в этой игре: передавать по цепи можно только правильно принятое кольцо, то-есть принятое на лету, не выходя из круга. Если бросок сделан неудачно и принимающему кольцо пришлось выбежать из круга, кольцо возвращается обратно. Бросок повторяется до тех пор, пока кольцо не будет принято правильно, только после этого можно передавать его дальше по цепи.

Это правило, затрудняя передачу эстафеты, делает игру очень оживленной. Команда, неудачно начавшая состязание, имеет возможность в дальнейшем не только поправить свое положение, но и прийти к финишу с победой.

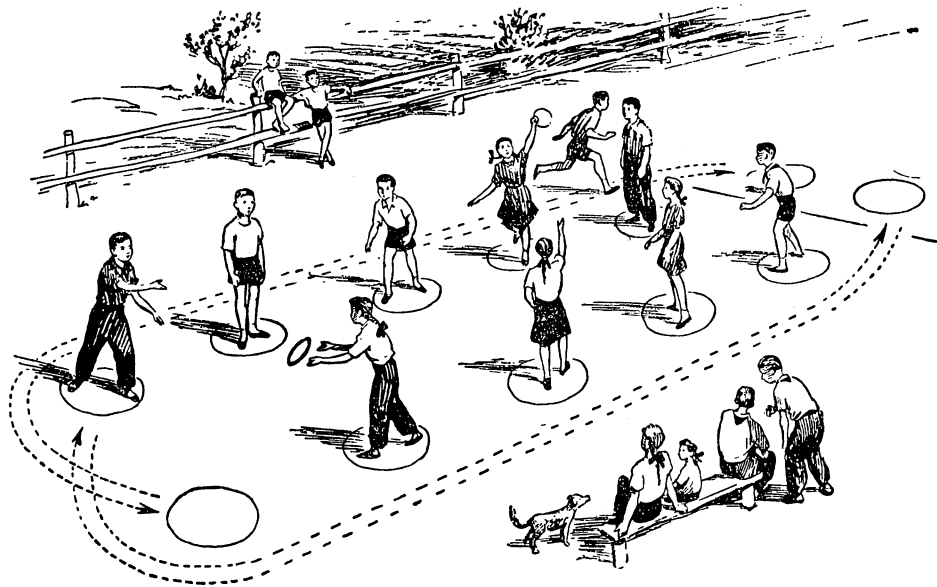


Рис. 19.

Вместо колец эстафетами могут служить волейбольные мячи, хотя при перекрестном метании удобней пользоваться кольцами.

### Серсо-тир

На рисунке 20 изображен чуть наклонно укрепленный на столбе щит с крючками (или большими гвоздями), предназначенными для накидывания на них колец. Кольца можно изготовить из проволоки или гибких прутьев. Как и в предыдущей игре, кольца обтягиваются кусочками материи разного цвета — скажем, красного цвета для колец одной команды и синего цвета для колец другой команды.

Кольца заготавливаются в таком количестве, чтобы на каждого игрока той и другой команды колец было не менее чем по 2 штуки.

На щите укрепляют 5 крючков, расположенных, как показано на рисунке: 1 в центре и 4 по углам щита.

В 5 шагах от столба со щитом проведите черту — линию броска. В 10—15 шагах от линии броска проведите еще одну черту — линию передачи эстафеты, за которой поставьте две соревнующиеся команды.

Судья вручает первым номерам эстафеты жезлы или флажки.

По сигналу первые номера бегут к линии броска, с которой оба накидывают свои кольца на одну и ту же мишень.

Накинутые кольца остаются висеть на крючках. Так как кольца у команд разного цвета, то они не перепутаются, и в конце игры их легко

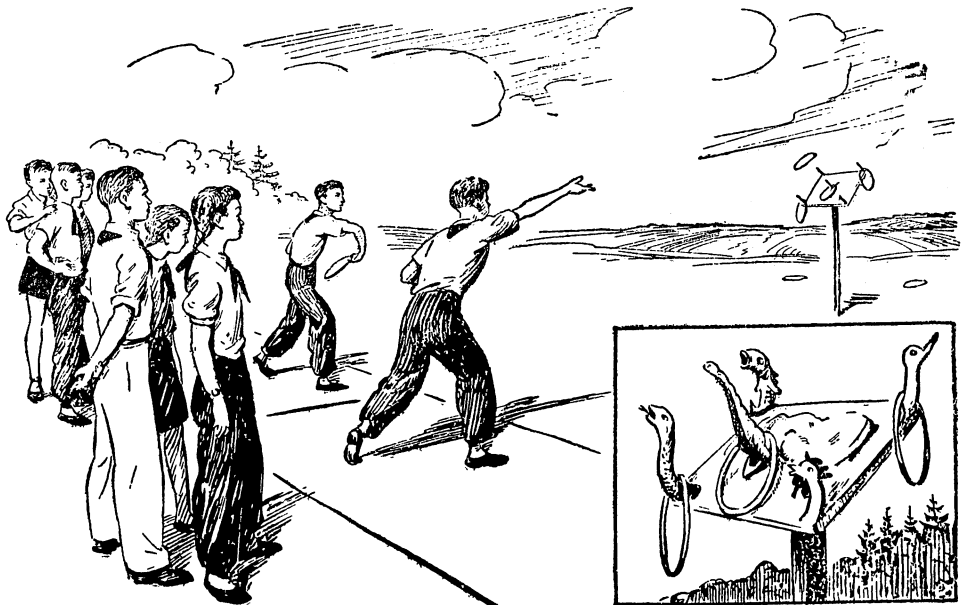


Рис. 20.

будет подсчитать. Кольца, брошенные безрезультатно, с земли не поднимаются.

Выполнив положенные два броска, каждый игрок бежит обратно к своей команде, передает эстафету очередному номеру, а сам становится в хвосте колонны.

Игра заканчивается, когда последние номера в обеих командах передадут эстафеты своим первым номерам. Результаты игры определяются по сумме очков, полученных каждой командой:

1. Попадание на центральный крючок дает метателю 1 очко; попадание на любой из угловых крючков, требующее более прицельного броска, оценивается в 2 очка.

2. Команда, которая первой закончит передачу эстафеты, получает за это 5 очков.

Участникам игры надлежит, таким образом, проявить себя в двух качествах — в быстроте передачи эстафеты и в меткости.

Команда, набравшая большее количество очков, выигрывает.

\* \* \*

Щит с крючками для накидывания колец — наиболее простая конструкция такого рода мишеней. При желании щит можно разрисовать фигурками животных и кукол. Еще интересней, если фигурки будут не нарисованные, а объемные, сделанные из ваты или папье-маше. Тогда не понадобятся и крючки — сама фигурка может служить мишенью для метания колец: «нос клоуна», «голова петуха», «хвост курицы», «рога оленя» и т. п. Примером такой установки для метания колец может служить аттракцион, изображенный на рисунке 20 в правом, нижнем углу.

## Бег с мисками, наполненными водой

Примером комической эстафеты-шутки может служить бег с мисками, до краев наполненными водой.

Участники игры разбиваются на две равные по количеству игроков команды, которые становятся за линией передачи эстафеты в две колонны по одному. В 15—20 шагах от черты, параллельно ей, ставят простую скамейку без спинки.

Первые номера стоят с мисками, до краев наполненными водой. По сигналу судьи они берут старт.

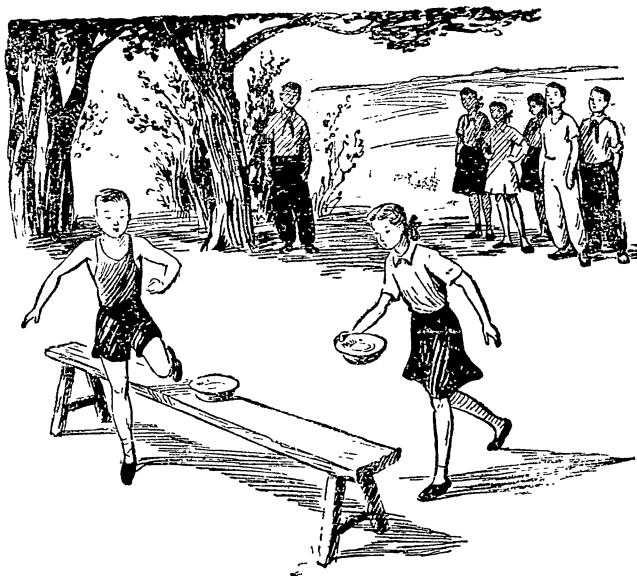
Само собой разумеется, что бежать с такой «ношей» не придется; впору и шагом пройти, не расплескав воды. Но эстафета остается эстафетой — торопиться все-таки нужно, если хочешь выиграть состязание.

Достигнув скамейки, нужно перешагнуть через нее (миску при этом разрешается поставить на скамейку), затем перешагнуть обратно, пройти обратный путь к своей колонне и передать миску-эстафету очередному номеру, который совершит с ней точно такой же путь (рис. 21).

Передав эстафету, игрок становится в хвост своей команды.

Как же оцениваются успехи играющих?

Победительницей будет та команда, которая раньше закончит передачу эстафеты и при этом сумеет сохранить в миске больше воды. Может и так случиться, что команда доставит эстафету раньше, но воды расплескает больше. В этом случае состязание следует признать окончившимся вничью.



Р и с. 21.

\* \* \*

Подобно описанной игре, могут быть проведены и другие эстафеты-шутки. Например:

1. Бег с ложкой, на которую положен мяч. Ложку держать в вытянутой руке. Если мяч выпадет, бег возобновляется (по указанию судьи) с места, где произошла задержка.

2. Ходьба на ходулях на малую дистанцию — не более 10—15 шагов. Состязание проводится по типу встречной эстафеты (команды разделяются на четные и нечетные номера). Смена

«ходулистов» происходит за чертой, ограничивающей дистанцию пробега.

3. «Бег кенгуру» — на сомкнутых ногах с палочкой, зажатой в коленях. Палочка служит эстафетой. Пробежав от линии передачи эстафеты 8—10 шагов, прыгуны, огибая поставленный на полуфинише флажок, продолжают движение назад, к исходной линии. Уронивший палочку возобновляет бег с места, где произошла задержка.

4. Парный бег на трех ногах (по одной ноге у каждой пары бегунов связаны вместе). Эстафетой может служить любой небольшой предмет. Пробежав от линии передачи эстафеты 20—25 шагов, бегуны, как и в предыдущей игре, поворачивают на полуфинише и продолжают движение в обратном направлении. Чтобы выйти победителем в этом состязании, требуется хорошая тренированность, согласованность движений.

### КОМБИНИРОВАННАЯ ЭСТАФЕТА

Некоторые из описанных нами эстафетных игр, а также многие другие, подобные им, можно объединить в одну общую комбинированную эстафету. Для проведения ее понадобится большая площадка, позволяющая построить кольцевой маршрут (старт и финиш в одном месте). Наиболее удобной была бы в этом отношении беговая дорожка вокруг футбольного поля. Можно провести кольцевой маршрут и по аллеям парка.

Как и в обычном эстафетном беге, дистанция разбивается на этапы, но разной протяженности, в зависимости от вида эстафетного бега на каж-

дом этапе. По всем этапам расположены бегуны, по одному от каждой команды.

Эстафетой в этом состязании может служить какой-нибудь небольшой и легкий предмет, не стесняющий движения, — например, шарф, повязанный на шее; шнурок, повязанный вокруг талии, как пояс; венок из полевых цветов, который можно надеть на голову и т. д. Руки обязательно должны быть свободны от какой бы то ни было ноши, так как в комбинированной эстафете каждому предстоит преодолеть на этапах ряд более или менее сложных препятствий. Можно, например, составить такую цепочку (рис. 22):

Первый этап — бег с обручем; требуется прогнать обруч по прямой на расстоянии 25—30 шагов.

Второй этап — жонглирование с палкой; требуется пройти 10 шагов, держа палку стоямя на раскрытой ладони или на пальце.

Третий этап — ходьба на ходулях; дистанция — 10—15 шагов.

Четвертый этап — бег со скакалками.

Пятый этап — бег с остановкой в пути для метания колец (или одного кольца) на палку, вбитую в землю; линия броска проводится в 5 шагах от мишени. Пока все кольца (или одно кольцо) не будут наброшены, бегун не может нести эстафету дальше.

Шестой этап — сбивание городков шарами; расстояние между городками — 15—20 сантиметров. Требуется сбить один из выставленных городков, пользуясь двумя шарами. Разрешается сделать любое количество попыток, но за шарами придется бегать самому.

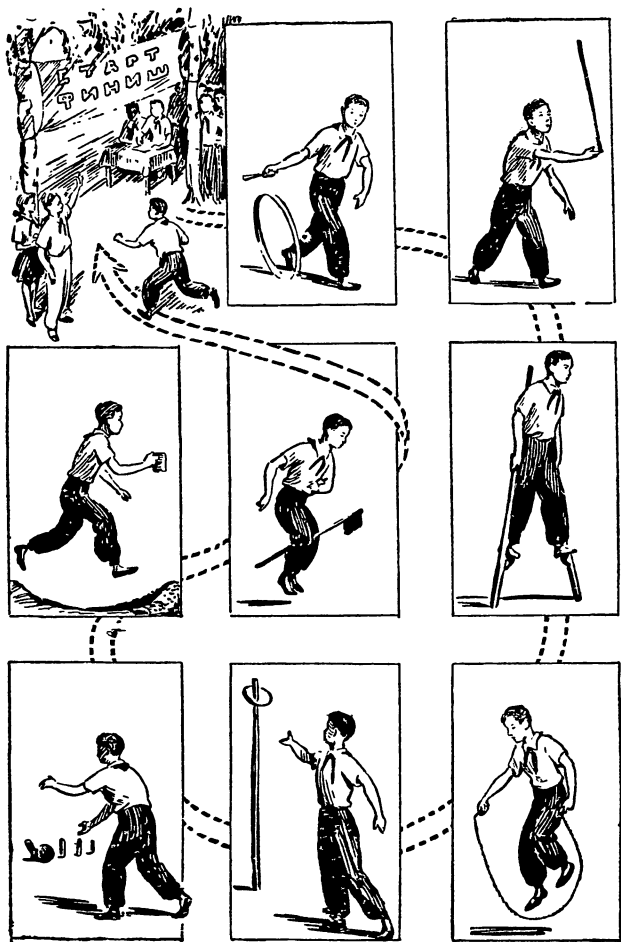
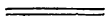


Рис. 22.

Седьмой этап — прыжок через ровик с кружкой, наполненной водой. Требуется перепрыгнуть, расплескав не более полкружки воды. Помощник судьи, стоящий на этом этапе с ведром воды, при каждой новой попытке наполняет кружку до краев.

Восьмой этап — «Бег кенгуру»: требуется проскакать на сомкнутых ногах с палочкой, зажатой в коленях, дистанцию в 15—20 шагов.

В комбинированной эстафете могут принять участие все звенья отряда. Каждое звено, формируя команду, постарается учесть, кто из пионеров лучше всего проявит себя на том или ином этапе.



## ЗАТЕЙНОЕ МНОГОБОРЬЕ

---

Мы даем здесь описание нескольких несложных, преимущественно парных игр-состязаний, в которых смогут принять участие два соревнующихся пионерских звена.

Каждому пионеру, входящему в ту или другую звеньевую команду, придется проявить себя во всех видах соревнований затейного многоборья, результаты которых будут оцениваться руководителем игры по очкам.

За каждую победу, одержанную участником соревнований, команда, в которой он состоит, получает 2 очка.

Судья соревнований должен следить, чтобы продолжительность любого состязания, входящего в программу затейного многоборья, не превышала 30 секунд.

Борьба, продолжающаяся без результата в течение 30 секунд, считается прошедшей вничью. Оба «противника» в данном случае получают в пользу своих команд по 1 очку.

Одни из игр-состязаний проводятся одновременно для всех участников многоборья, другие — отдельно для каждой пары.

## КТО КОГО ПЕРЕТЯНЕТ

Вдоль площадки проведите длинную черту, по обе стороны которой становятся соревнующиеся команды. Интервал между играющими в шеренгах —  $1\frac{1}{2}$ —2 шага.

Каждая пара «противников» стоит лицом друг к другу, сомкнув носки ног, на расстоянии полушага от черты.

Расстанавливая играющих, стремитесь к тому, чтобы в парах оказались «противники», более или менее равные друг другу по своему физическому развитию.

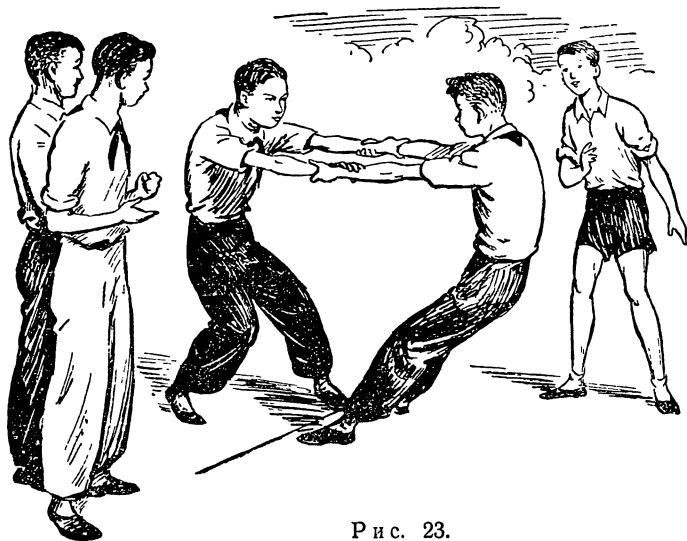
Подается первый сигнал — подготовительный. По этому сигналу «противники» берутся за руки. По второму сигналу каждый тянет «противника» на себя, стараясь вывести его из состояния равновесия (рис. 23). При этом нужно, конечно, и самому сохранить устойчивое положение. Рывки не допускаются.

Состязание считается законченным, если один из участников отставил ногу назад или в сторону, а также если он ступил ногой на черту или за черту. Ему засчитывается поражение.

Не считается нарушением правил борьбы, если кто-либо из «противников», сохраняя равновесие, на какое-то время поднимет ногу в воздух, а затем поставит ее на место в прежнее положение.

«Противники», одновременно потерявшие устойчивость, начинают борьбу сначала, с исходного положения.

Чтобы удобнее было следить за ходом состязаний, ставьте одновременно к черте не более 2 пар.



Р и с. 23.

### ПОПРОБУИ УДЕРЖАТЬСЯ!

Как и в предыдущем состязании, играющие занимают исходное положение вдоль черты, лицом друг к другу в каждой паре.

По первому — предварительному — сигналу играющие присаживаются на корточки и вытягивают руки вперед, ладонями вниз. По второму сигналу, ударяя друг друга в ладони, каждый старается вывести своего «противника» из равновесия — заставить его сесть на землю или опереться о землю рукой. Допустившему оплошность засчитывается поражение.

А удержаться на ногах нелегко, тем более, что участникам этого состязания разрешается применять хитрость, ложные выпады. Например, вы собираетесь с силой ударить в ладони «противника», а тот, вместо того чтобы принять удар, внезапно разводит свои руки в стороны. Ясно, что в таком положении, при замахе, устоять на ногах довольно трудно. А отсюда вывод: следи за уловками «противника», выбирай наиболее удобный момент для удара, иначе рискуешь проиграть.

Рекомендуется вести борьбу до трех или пяти попыток. Тот, кто дважды (а при пяти попытках — трижды) столкнет своего «противника», будет считаться победителем.

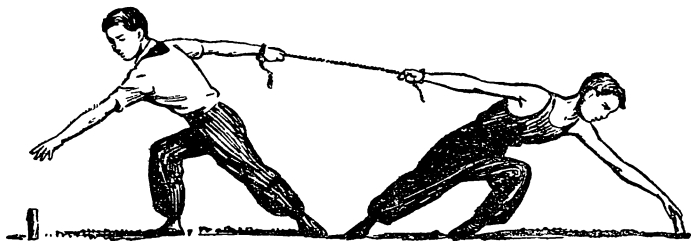
### ДОСТАТЬ ГОРОДОК!

Игра для пионеров среднего и старшего возраста.

Для каждой пары участников этого состязания, приблизительно равных по своему физическому развитию, заготовьте 2 городка (или 2 кегли) и крепкую веревку длиной в 2 метра.

Играющие принимают исходное положение: берутся одной рукой за концы веревки и, натягивая ее, расходятся в стороны. Поставьте в 2 шагах от каждого из противников по городку.

По первому — предварительному — сигналу участники состязания принимают удобное для себя, устойчивое положение, оставив одну ногу назад. По второму сигналу и тот и другой, сильно натягивая веревку, стараются перетянуть «противника», чтобы свободной рукой схватить свой горо-



Р и с. 24.

док (рис. 24). Чтобы удобнее было удержать в руках веревку, с обоих концов ее завязывают узлы.

Кто первым достанет городок, тот и победитель. Достаточно ограничиться двумя попытками в этом состязании, так как оно требует довольно сильного физического напряжения.

### «ПЕТУШИНЫЙ БОЙ»

Начертите на земле круг диаметром в 3 шага. В черте этого круга будут проведены встречи участников «петушиного боя» — каждой пары отдельно.

По предварительному сигналу два «петушка» принимают исходное положение для «боя»: встают на одну ногу (оба на правую или оба на левую), руки кладут за спину, сцепляя в кистях. По второму сигналу начинается состязание. Прыгая на одной ноге, каждый «петушок» стремится толчками — плечо в плечо — заставить другого «петушка» выскочить за пределы круга или встать на обе ноги.

В этом состязании допустимы различные ложные выпады и увертки, направленные к тому, чтобы перехитрить «противника» и этим ускорить его поражение.

Подпрыгивая, разрешается менять опорную ногу, но одновременно, по команде руководителя: «Сменить ногу!»

Руки все время должны быть за спиной.

## ДВОЕ С ОДНИМ ШЕСТОМ

Игра для пионеров среднего и старшего возраста.

Два участника соревнования становятся в обозначенный на земле круг диаметром в 3—4 шага и берутся за шест, как показано на рисунке 25, не упираясь животом или грудью в его концы. Шест должен быть гладкий, без сучков и зазубрин, длиной в 2 метра.

По сигналу руководителя каждый из противников старается с помощью шеста вытолкнуть другого из круга. Для этого достаточно, чтобы за черту круга тот ступил хотя бы одной ногой.

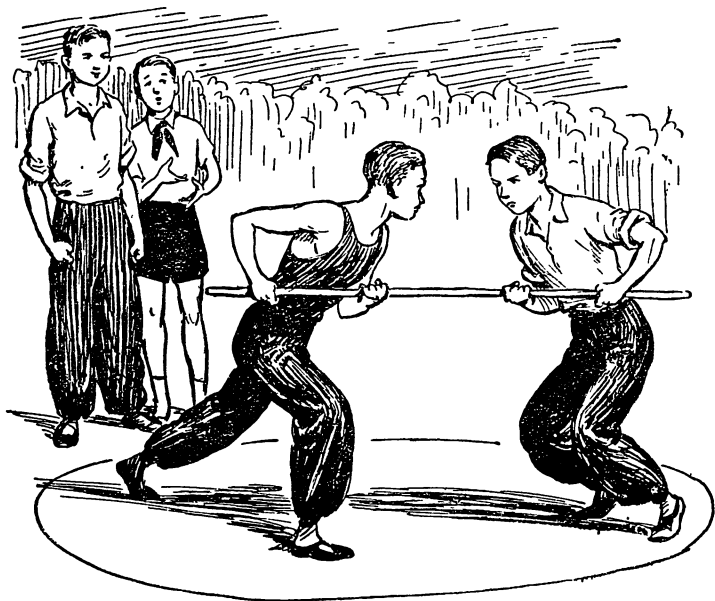
Не принимается в расчет:

положение, когда нога стоит на черте круга;

положение, когда нога находится за чертой круга, но не прикасается к земле.

Никакие ложные выпады в этом состязании не допускаются.

Каждой паре играющих дается возможность сделать только одну попытку, после которой руководитель игры определяет победителя этого состязания.



Р и с. 25.

### «ПОЕДИНОК НА «РАПИРАХ»

Для двух участников состязания потребуется: два легких, гибких прутика длиной в метр, две небольшие чурки величиной примерно со спичечную коробку, достаточно легких, чтобы их можно было свободно передвигать концом прутика.

На площадке, где проводится состязание, нарисуйте 2 кружочка диаметром в полметра каж-

дый, на расстоянии 30—40 сантиметров один от другого. В середине каждого кружочка положите по чурке. Проведите еще две черты, касательные к кружочкам, как показано на рисунке 26; за ними станут оба «противника», вооруженные прутиками-«рапирами».

По сигналу руководителя играющие начинают «поединок». Они не направляют «рапиры» друг на друга, так как преследуют совсем другие цели. Внимание каждого из них сосредоточено на чурках. Ту, которая лежит в кружочке «противника», надо вытолкнуть кончиком «рапиры», а ту, которая на-



Рис. 26.

ходится в своем кружочке — защитить. Выполнить с успехом и то и другое нелегко: пока охотишься за чужой чуркой, немудрено потерять свою.

Состязание проводится без ограничения времени, до победы одного из участников, то-есть пока кому-нибудь не удастся выбить чурку «противника» из кружочка. Результат игры определяется по соглашению — после одной или трех попыток.

### КТО КОГО «ПЕРЕПРЫГАЕТ»?

Игра для пионеров среднего и старшего возраста.

Посредине площадки проводят черту — линию старта. С той и с другой стороны от нее становятся участвующие в состязании команды шеренгами одна против другой.

Команда, начинающая игру, высылает одного из своих игроков на линию старта. Он становится так, чтобы носки ног находились на уровне черты, и совершает прыжок с места, отталкиваясь сразу двумя ногами, в сторону команды «противника», на его половину поля. Судья отмечает черточкой результат прыжка.

Теперь очередь за другой командой. Она также высылает своего игрока, который с места, куда прыгнул предыдущий участник состязания, прыгает в обратную сторону. Его задача — не только «погасить» результат, достигнутый «противником», то-есть прыгнуть обратно на линию старта, но, если удастся, прыгнуть и дальше, за линию старта, на половину поля другой команды. Результат его прыжка судья также отмечает черточкой.

Затем в ту и в другую сторону прыгают вторые номера команд, за ними третьи и так далее, пока прыжки не совершат последние номера. Надо полагать, что напоследок команды оставят лучших своих прыгунов, чтобы исправить положение, если оно будет грозить проигрышем.

Последние прыжки решают исход состязания. Команда, на чьей половине поля будет сделана отметка заключительного прыжка, считается проигравшей. Расстояние от линии старта до последней отметки и будет расстоянием, на которое одна команда «перепрыгала» другую.

Допустим, что ход состязания был примерно таким, как графически он представлен на рисунке 27. Мы видим, что в ту и в другую сторону сделано по 5 прыжков. Отрезок, обозначенный стрелками на левой стороне площадки, и будет результатом (он может быть выражен в сантиметрах), с которым команда, игравшая на правой стороне площадки, закончила состязание в свою пользу.

Команде-победительнице засчитывается 3 очка.

## СКОЛЬЗКАЯ МИШЕНЬ

Мешочек с песком, брошенный на землю, останется лежать там, где он упал. Но тот же мешочек, брошенный на гладкую поверхность стола, при падении будет чуть скользить. Если же мешочек туго набить не песком, а, скажем, горохом, то удержать его при броске в месте падения будет еще трудней.

На этом основано нехитрое устройство аттракциона «Скользкая мишень», который мы рекомендуем использовать для затейного многоборья.

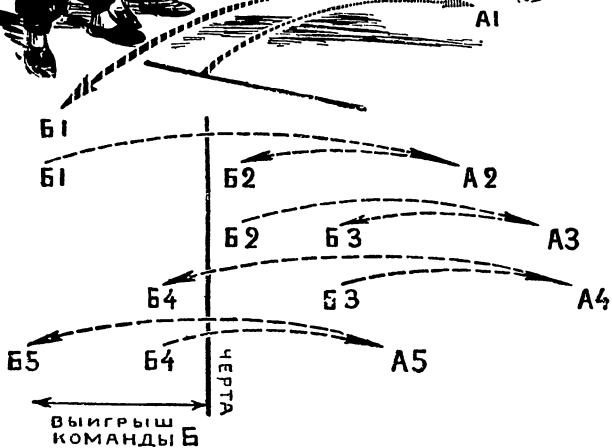


Рис. 27.

Для двух участников состязания понадобятся 5 небольших мешочков, набитых горохом.

На площадке поставьте табуретку. В 5 шагах от табуретки проведите черту, с которой играющие поочередно будут бросать на табуретку свои мешочки.

Участнику состязания дается право сделать 5 бросков. За удачный бросок, то-есть за попадание мешочка на табуретку, начисляется 1 очко.

Победа присуждается тому, кто после 5 бросков наберет больше очков. Если, использовав все 5 бросков, ни тот, ни другой играющий не добьются попаданий, они повторяют попытку.

\* \* \*

В дополнение к перечисленным видам затейных соревнований можно добавить еще гонки с обручами или скакалками, ходьбу на ходулях (на короткую дистанцию — на скорость), бег в мешках, метание мячей и колец, а также многие из физкультурных игр-упражнений и забав.

Не обязательно проводить соревнования по всем видам сразу в один день. Розыгрыш первенства затейного многоборья можно вести в течение нескольких дней. Чтобы у ребят не остыл интерес к состязаниям, нужно вести протокол всех состязаний и отмечать результаты их в наглядной таблице розыгрыша многоборья, по которой можно было бы судить о положении соревнующихся команд или звеньев на каждый день.

---

---

## ЗРЕЛИЩНЫЕ ИГРЫ И АТТРАКЦИОНЫ

Зрелищными, или эстрадными, играми называются такие игры, которые проводятся со всей массой зрителей, присутствующих на утреннике или на вечере художественной самодеятельности, а также в театре во время антракта, в концерте. Организует и проводит их обычно тот, кто ведет программу концерта, с двумя-тремя помощниками.

Зрелищные игры и аттракционы, поскольку они проводятся со сцены, с эстрады или с любой другой сценической площадки, можно включать в программу детского самодеятельного концерта как самостоятельные номера. В них смогут принять участие все зрители, причем им не придется для этого покидать своих мест.

### **ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?**

Появляясь перед занавесом\*, ведущий сообщает зрителям, что хочет показать им двух своих помощников, отчаянных шахматистов, которые до

\* Вместо занавеса можно использовать переносный щит или ширму.

того увлекаются шахматами, что даже сейчас, во время концерта, никак не могут расстаться с шахматной доской.

Открывается занавес. На сцене сидят за маленьким столиком, один против другого, два мальчика. Всецело поглощенные игрой, они как будто не замечают зрителей.

Дав возможность всем полюбоваться на своих помощников, ведущий делает знак, по которому занавес снова закрывается.

— Теперь я вам объясню, в чем суть игры, которую мы сейчас с вами проведем, — говорит ведущий зрителям. — Вы видели двух мальчиков, играющих в шахматы. Вам не важно знать, хорошие ли они шахматисты и кто из них кого обыгрывает. Важно другое: вы рассматривали их в течение минуты, а может быть и больше, и меня интересует, что вы сумели за это время увидеть. Сейчас я их снова вам покажу, и они попрежнему будут играть в шахматы, но... более внимательные из вас заметят, что в их внешнем виде, в их позах что-то изменилось. Что именно? Заранее могу вам сказать, что произойдет несколько изменений, которые вы мне назовете. Уговоримся: кто захочет что-то сказать, пусть поднимет руку. Я буду спрашивать по порядку. А победителем в этой игре будет тот, кто назовет последнее из замеченных вами изменений, последнее по счету. Очевидно, оно наименее уловимое, если после всех других обнаружится.

Снова открывается занавес. Мальчики все так же поглощены шахматной партией. Что же изменилось? Вот примерный перечень тех изменений, которые могут быть произведены для проверки наблюдательности зрителей:

1. На ногах одного из мальчиков вместо тапочек появились башмаки.

2. Он сидит, как и прежде, — нога на ногу, но если раньше его правая нога лежала на левой, то теперь наоборот.

3. Другой мальчик завернул рукава рубашки до локтей. У него в руке появился карандаш.

4. Один из играющих держит на коленях книгу. При втором показе это уже другая книга, что заметно по формату и переплету.

Разумеется, изменения могут быть и другие, их может быть вдвое и даже втрое больше. И сюжет сценки может быть другой. Во всех случаях, однако, победителем объявляется тот, кто отметит последнее по счету изменение.

## ПОСЛЕДНЯЯ ПАЛОЧКА

Этот шуточный аттракцион ведущий проводит один, без помощников.

Заготовьте 15 палочек, с одного конца оканчивающихся сучками, и подвесьте за сучки все палочки в один ряд на протянутой через сцену веревке.

Теперь слово предоставляется ведущему.

— Сколько у меня тут палочек? — спрашивает ведущий у зрителей; и когда те, подсчитав, дадут ответ, что подвешено 15 палочек, он высказывает предположение, что этого, пожалуй, хватит.

Пересчитав палочки еще раз и для пущей важности поменяв некоторые из них местами, ведущий говорит, что игра, с которой он хочет познакомиться зрителей, представляет собою состязание в смекалке и что он сам в этой игре ни разу еще

ни от кого не потерпел поражения. Разумеется, ведущий допускает возможность, что на этот раз среди присутствующих найдутся более сообразительные ребята, и в таком случае он хотел бы померяться с ними силами в этой игре.

Когда на сцену выйдет кто-нибудь из приглашенных зрителей, ведущий объясняет, в чем заключается игра.

— Мы будем поочередно снимать палочки с веревки (рис. 28). Снимать за один раз можно одну, две или три палочки, не больше — и подряд, вот хотя бы с левого края. Кому придется снимать последнюю, тот проиграл. Ну, а теперь давай сразимся, только сначала спросим у ребят, кому из нас начинать игру — тебе или мне.

В зависимости от желания большинства зрителей кто-то начинает снимать палочки первым. Для ведущего это никакого значения не имеет. Используя простой арифметический расчет, положенный в основу аттракциона, он всегда сумеет свести игру к своему выигрышу — его «противник» снимет последнюю палочку.

Секрет заключается в следующем. Вы неизменно будете заканчивать игру своим выигрышем, если:

после того как вы сделаете предпоследний ход, на веревке останется пять палочек;

а для этого надо постараться, чтобы шестую по счету палочку удалось снять вам, а не вашему «противнику».

После двух-трех таких «состязаний» ведущий должен объяснить зрителям, в чем состоит секрет его «необычайной сообразительности», если только зрители сами не разоблачат его раньше.



Рис. 28.

### УДИВИТЕЛЬНЫЙ ОТГАДЧИК

Поставьте в ряд 9 стульев. На каждый стул положите по книге. Десятый стул поставьте в стороне и положите на него 4 бумажные полоски разного цвета.

Закончив эти приготовления, объявите зрителям, что сейчас перед ними выступит «необычайный математик», который при помощи простейших арифметических вычислений умеет отыскивать спрятанные предметы, хотя сам при этом ничего не может видеть, так как сидит с завязанными глазами. Покажите зрителям приготовленные для опыта разноцветные полоски бумаги. Их можно использовать в качестве предметов, которые должны быть спрятаны.

Для большего эффекта выход «необычайного математика» может сопровождаться музыкой, маршем.

— Перед вами стоят в ряд девять стульев, — говорит зрителям «математик», приступая к проведению опыта, — и на каждом стуле лежит книга. Прежде всего давайте условимся, что каждый стул будет иметь свой номер; номера будут идти по порядку, считая слева направо: первый, второй... и так далее, кончая девятым.

«Математик» просит зрителей, чтобы они выделили ему в помощь четырех человек из числа зрителей. Когда помощники соберутся возле него, он просит кого-нибудь из них завязать ему глаза (повязка должна быть заранее подготовлена).

— А теперь, — говорит он, — возьмите, пожалуйста, каждый по одной полоске бумаги, которые лежат на десятом, отдельно стоящем стуле. Задача каждого из вас — спрятать свою полоску: положить ее в книгу или под книгу на любой стул. Моя задача — угадать, куда спрятана полоска: на каком стуле и в книге или под книгой она лежит. По цвету легко установить, не спутал ли я одну полоску с другой.

Помощники «математика» разбирают цветные бумажные полоски, лежащие на десятом стуле, показывают их при этом зрителям. Потом каждый из них, облюбовав какой-нибудь стул в ряду, прячет свою полоску внутрь книги или под книгу, лежащую на стуле. «Математик» тем временем садится на десятый стул, спиной к своим помощникам. Конечно, он абсолютно ничего не видит.

Полоски спрятаны. «Математик» просит своих помощников поупражняться немного в устном счете.

— Каждый из вас, — говорит он, — знает порядковый номер стула, на который он положил свою полоску бумаги. Умножьте это число на 2, а к произведению прибавьте 3. Получившуюся сумму умножьте на 5. Считайте вернее, я подожду... Теперь последнее действие: прибавьте к произведению 6, если предмет положен вами в книгу; если же он лежит под книгой, то прибавьте 7. Вот и все.

«Математик» поочередно спрашивает у помощников получившуюся у каждого в итоге сумму и, немного подумав, называет каждому номер стула и место, где спрятана полоска бумаги: внутри книги или под книгой. Для того чтобы узнать, где лежит полоска, «математик» производит очень несложное вычисление: из названного числа вычитает 20. В разности, которая получится, цифра слева (десятки) будет соответствовать номеру стула, а цифра справа (единицы) укажет, где именно спрятана полоска; если это 1, то в книге, а если 2, то под нею. Других цифр не будет.

Разберем это положение на примере. Допустим, что полоска бумаги положена на седьмой стул под

книгу. Вы производите указанные вычисления (их легко сделать устно):

$$7 \times 2 = 14; 14 + 3 = 17; 17 \times 5 = 85; 85 + 7 = 92.$$

Число 92 вам и называют. Вы, вычитая из 92 постоянное число 20, получаете 72; данное число дает вам требуемый ответ: первая цифра 7 указывает, что полоска лежит на седьмом стуле, а цифра 2 означает, что полоска положена под книгу.

\* \* \*

Заинтересованным зрителям следует потом объяснить, что в основе этого любопытного аттракциона лежит простой арифметический расчет.

Вернемся к уже разобранным нами примеру. Число 7 (номер стула) мы умножили сначала на 2, а потом на 5. В общей сложности мы умножили его на 10. Но ведь какое бы число мы ни множили на 10, в произведении всегда на конце будет ноль, а множимое будет стоять в левой части произведения. Легко угадать в данном случае, что первоначальное число было 7. Чтобы это никому не бросилось в глаза, мы между двумя умножениями прибавили еще число 3. Это число тоже множилось на 5, и поэтому вместо 70 у нас получилось 85. Достаточно отнять в уме это лишнее число 15, чтобы получить нужное нам число 70. Но ведь нам еще нужно чем-то заметить место, куда положен предмет: в книгу или под книгу? Для этого мы вводим в задачу еще лишние числа—6 или 7. В сумме лишнее число будет равно уже не 15, а 21 или 22. Но число 20 мы как раз и сбрасываем; следовательно, лишними теперь остаются только едини-

цы — число 1 или 2. Они нам не только не мешают, а, наоборот, помогают решить задачу, подсказывая место, куда спрятана полоска бумаги.

## ПОЛЕТ НА ВОЗДУШНОМ ШАРЕ

### А т т р а к ц и о н - ш у т к а

— Сейчас мы совершим несколько ночных полетов на воздушном шаре, — объявляете вы ребятам и вызываете охотников, предупредив, однако, что принять участие в полете могут только самые храбрые.

Вероятно, желающих найдется немало. Отберите из них трех-четырех «авиаторов» и попросите одного из своих помощников отвести их в соседнюю комнату или куда-нибудь в сторону от площадки, если аттракцион проводится на воздухе. Там желающие совершить полет будут ожидать своей очереди, чтобы подняться на воздушном шаре. Тем временем другие ваши помощники быстро организуют аттракцион.

Оборудование для него потребуются очень несложное: обыкновенная легкая скамейка (без спинки), детский воздушный шар на ниточке и две палки — одна длиною метра в полтора, другая короткая, длиною примерно 40—50 сантиметров. Шар привязывают к скамейке, длинную палку — вы держите в руках, а короткую ваш помощник прячет за спиной: «авиатору» ее не показывают.

Сначала рекомендуется сделать пробу: «авиатору» предлагают совершить полет в «дневных»

условиях, то-есть с открытыми глазами. Он становится на середину скамейки, и четверо ваших помощников начинают медленно поднимать ее вверх. Дайте «авиатору» в руки конец шеста, и он с этой опорой спокойно позволит себя поднять.

Скамейка ставится на пол — проба закончена.

— Повторим теперь этот полет в ночных условиях, — говорите вы, завязывая «авиатору» глаза. — Не беспокойся, как только тебе станет страшновато, ты крикни: «Палку!» — тебе тотчас же подадут палку. А если так высоко поднимешься, что и палка окажется короткой, то кричи: «Довольно! Опускайте!» — и тебя сейчас же опустят. Ну, вот и все. Экипаж к полету готов?

— Готов! — отвечают ваши помощники.

— Ну, так в добрый путь!

Чуть приподняв скамейку с пола, ваши помощники, изображающие экипаж воздушного шара, будут слегка покачивать скамейку с конца на конец. Этого покачивания вполне достаточно, чтобы «авиатору» показалось, что его подняли уже высоко, и он потребует палку. Вы, конечно, тут же удовлетворяете его просьбу и даете ему в руки конец палки, но не той, которой он пользовался во время пробы, а другой — короткой, о существовании которой он не подозревает. Если вы при этом начнете медленно приседать и, таким образом, потянете палку вниз, то у «авиатора» создастся впечатление, что он сам поднимается вверх. Это и создает комическое положение, которое зрители усиливают веселым подбадриванием: «Давай выше! Молодец!» Вы продолжаете приседать, ребята-зрители тоже приседают по вашему знаку, продолжая кричать: «Выше! Выше!»

«Авиатору» кажется, что его подняли под самый потолок: палка все больше и больше опускается, а голоса ребят доносятся уже откуда-то снизу. Он просит, чтобы его скорей «опустили».

Этой просьбы все ждут с нетерпением и награждают «отважного воздухоплователя» аплодисментами.

— Можно снять повязку, — говорите вы. — Уже светает.

Велико будет удивление «авиатора», когда он увидит, что совершал свой «выдающийся полет» всего на высоте метра или чуть выше от пола.

## НЕОБЫКНОВЕННАЯ ПАМЯТЬ

Этот занимательный опыт с успехом могут показать на школьном утреннике художественной самодеятельности или на отрядном сборе пионеры, занимающиеся в кружке по электротехнике. Оборудование, необходимое для показа опыта, найдется в каждой школе, имеющей физический кабинет.

### Сценарий показа

На переднем плане эстрады или любой другой площадки, на которой проводится этот аттракцион, ставят два щита (или ширму), которые используются как занавес.

Ведущий сообщает зрителям, что перед ними выступит сейчас девочка (называется подлинная фамилия исполнителя), обладающая феноменальной памятью. У ведущего в руках толстая книга

или какой-нибудь журнал. Он передает ее зрителям и предлагает раскрыть на любой странице.

— Выберите какую-нибудь фразу на этой странице, — говорит ведущий, — и сосчитайте, какие это строчки по порядку снизу или сверху.

Тут помощники ведущего раздвигают щиты в стороны. Перед зрителями, на фоне какой-нибудь драпировки, сидит на стуле девочка. Голова у нее повязана платочком. Поглощенная своими мыслями, она смотрит в зрительный зал.

Зрители указывают страницу, называют порядковый номер строчки. Ведущий громко повторяет задание. После некоторой паузы девочка, как бы «припоминая», четко произносит текст загаданной фразы.

Когда она отгадает еще две-три фразы из книги, ведущий дает зрителям объяснение опыта.

### Объяснение опыта

Так как чудес на свете не бывает, то, следовательно, должно быть объяснение и тому явлению, которое зрители только что наблюдали.

Объяснив, что показанный опыт предложен зрителям как научно-техническая загадка, ведущий предлагает ребятам решить ее или хотя бы высказать свои предположения. Если разгадка не будет найдена или же раскроется только частично, ведущий в заключение дает зрителям полное объяснение опыта.

На голове у девочки надеты наушники, скрытые платком. Провод от них замаскирован накинутым на плечи шарфом или косынкой и далее (за драпировкой) протянут по полу под ковром или полови-



Рис. 29.

ком. За кулисами или в соседней комнате провод соединен через батарею с микрофоном (рис. 29). Перед микрофоном сидит помощник ведущего, имеющий второй экземпляр книги, которую ведущий предложил зрителям. Услышав, какую фразу предложено «вспомнить» исполнителю (именно с этой целью ведущий громко повторяет задание), помощник отыскивает нужные строки в книге (девочка в это время «припоминает») и передает текст через микрофон.

Для проверки опыта одному-двум зрителям предлагается занять место девочки на эстраде и продемонстрировать товарищам явление «необычайной памяти».

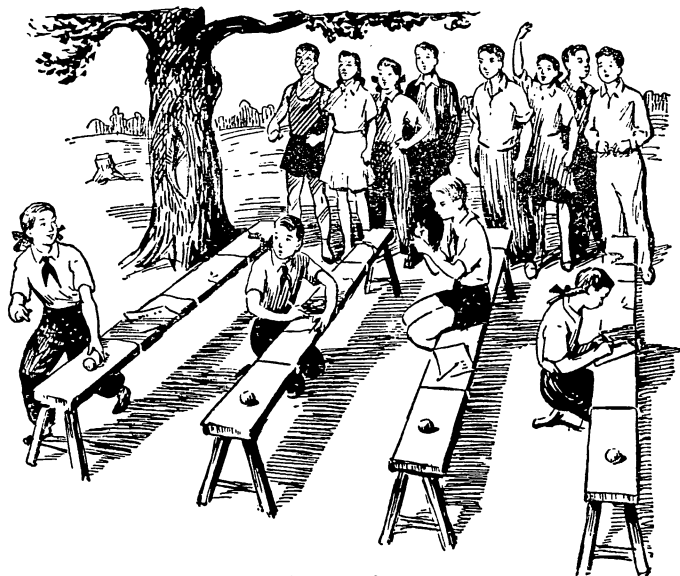
## НА ВСЕ РУКИ МАСТЕР

В состязании, о котором мы сейчас расскажем, может принять участие одновременно до пяти человек. В каждую группу соревнующихся нужно подбирать ребят одного возраста, соответственно облегчая или усложняя задания.

На игровой площадке устанавливают в четыре ряда стулья (или скамейки). В каждом ряду стульев столько, сколько участников состязания. Стулья (или скамейки) устанавливаются так, чтобы между ними можно было свободно проходить играющим вдоль (рис. 30).

В первом ряду на каждой стуле лежит кусок шпагата длиной в один метр. Во втором ряду на каждой стуле — лоскуток с иголкой и нитка.

В третьем ряду на каждой стуле — карандаш и листок бумаги с нерешенным арифметическим примером: перемножить два трехзначных числа.



Р и с. 30.

В четвертом ряду на каждом стуле лежит небольшой резиновый мячик.

Где-то позади, на дереве, на стене, укрепляется небольшая канцелярская корзинка. В 5—6 шагах от нее прочерчивают коновую черту.

Играющие по сигналу судьи включаются в состязание. От каждого требуется: завязать на веревке, лежащей на первом стуле, 10 узлов, затем, перейти ко второму стулу и вдеть нитку в иголку, после этого решить арифметический пример, который каждый из соревнующихся найдет на третьем стуле, и, наконец, взяв мячик с четвертого стула,

подойти с ним к коновой черте и забросить его в корзину. Так как у каждого свой мяч, бросать в корзину мячи могут хоть все одновременно.

Первый, кому удастся выполнить последнее задание, считается победителем состязания, однако лишь в том случае, если в предыдущих заданиях он не допустил ни одной ошибки. В противном случае победа присуждается очередному играющему, безукоризненно преодолевшему все препятствия.

В помощь судье следует выделить двух помощников, которые будут проверять, правильно ли выполнены задания.

Затем состязание проводится с другой группой участников.

### СМОТРИ НЕ ОШИБИСЬ

На расстоянии 20—25 шагов друг от друга поставьте по две табуретки, но не вплотную, а на расстоянии двух шагов одну от другой. Заготовьте также штук 10—12 пустых коробок. Коробки можно заменить детскими кубиками, городками и другими предметами. Разложите коробки поровну на двух смежных табуретках с одной стороны игровой площадки. Предметы, положенные на одну табуретку, должны по расцветке отличаться от предметов, положенных на другую.

Теперь остается только выбрать двух участников нашего веселого состязания. Они сядут рядом на свободные табуретки с другой стороны площадки, а руководитель игры завяжет им глаза. (Не забывайте каждому играющему класть на глаза под повязку небольшую полоску марли или чистой бумаги.)

По команде «На старт!» участники состязания встают; по команде «Марш!» они быстрым шагом устремляются вперед, к стоящим против них табуреткам.

Задача каждого играющего — перенести по одному все предметы со своей табуретки на ту табуретку, на которой он сидел в начале игры (рис. 31).

Сколько предметов, столько раз придется и пройти в оба конца и тому и другому. И постараться сделать это возможно быстрее.



Рис. 31.

Задача, однако, нелегкая. Когда глаза завязаны, говорить о быстроте передвижения уже не приходится. Станешь слишком торопиться, потеряешь ориентировку на площадке, уйдешь не туда, куда надо, и как раз оправдаешь известную поговорку: «Поспешешь — людей насмешишь». Тут и не торопясь того и гляди ошибок наделаешь: то с чужой табуретки к себе предмет перетащишь, то свой предмет на чужую табуретку занесешь. И то и другое, конечно, нежелательно: в первом случае зря время потеряешь, а во втором — «противнику» удружишь.

Руководитель следит, чтобы играющие не сталкивались при встречном движении, во-время разводя их в стороны, а также «выводит на дорогу» тех, кто «заблудился» на площадке, в чем ему, конечно, охотно помогут и зрители, стоящие вокруг.

Состязание продолжается до тех пор, пока оба играющих не закончат переноску предметов. Тогда руководитель снимает с них повязки и подводит результаты игры, начисляя участникам ее штрафные очки:

2 очка тому, кто закончил переноску предметов позднее, то-есть вторым;

1 очко за то, что схватил чужой предмет и понес на свою табуретку;

1 очко за то, что свой предмет положил на табуретку «противника».

Как выше говорилось, возможен случай, когда один из играющих возьмет по ошибке чужой предмет и перенесет его на табуретку «противника». Штрафных очков за это не следует приписывать, так как допустивший такую оплошность сам себя

уже наказал, зря потеряв на этом время и облегчив своему «противнику» задачу.

У кого в юнце игры штрафных очков окажется меньше, тот и выиграл.

\* \* \*

Это комическое состязание можно провести и с тремя участниками, соответственно увеличив количество мест, а также намеченных для переноски предметов и их расцветку. Больше будет веселой путаницы, а следовательно, и больше оживления!



Большой популярностью у школьников пользуются игры, участники которых соревнуются в знаниях. Победа в таких играх присуждается тем, кто более начитан, более осведомлен в той или иной области науки, техники, литературы, искусства, тем, кто более плодотворно укрепляет и расширяет знания, полученные в школе.

«Словарики» — не одна, а целый цикл такого рода игр, основанных на принципе так называемой викторины. Описание некоторых из них мы ниже приводим.

Для каждой игры этого цикла нужно заготовить 20—30 нарезанных из плотного картона карточек размером приблизительно  $5 \times 8$  сантиметров.

В соответствии с возрастом играющих подбирается и материал для игры: сравнительно легкий для одних и более сложный для других. Ниже приводим описание некоторых игр.

### ЗАГАДКИ

Напишите на каждой карточке одно или два-три слова, взятых из какой-либо народной загадки.

Например, слово «...кафтан...» из загадки: «Сам алый, сахарный, а кафтан зеленый, бархатный» (арбуз); или слова «...воды боится» из загадки: «В воде родится, а воды боится» (соль) и т. п. Слова должны быть написаны крупно, разборчиво—так, чтобы любой участник игры мог легко прочитать их, когда карточка кладется на стол.

Многоточия показывают, взято ли слово из середины текста, является ли оно началом или концом текста загадки.

Для примера приводим слова, взятые из двадцати народных загадок. Перепишите эти слова (из левой колонки) на двадцать карточек.

- |                                     |  |
|-------------------------------------|--|
| 1. «...в окно войдет».              | «Не стукнет, не брякнет, а в окно войдет». ( <i>Рассвет.</i> )                         |
| 2. «Летит орлица...»                | «Летит орлица по синему небу, крылья распластала, солнышко застлала». ( <i>Туча.</i> ) |
| 3. «...без застежек».               | «Сорок одежек и все без застежек». ( <i>Кочан капусты.</i> )                           |
| 4. «...ворота открывает».           | «Без рук, без ног, а ворота открывает». ( <i>Ветер.</i> )                              |
| 5. «Шел долговяз...»                | «Шел долговяз, в сыру землю увяз». ( <i>Дождь.</i> )                                   |
| 6. «...когда умрет, тогда заревет». | «Летит—молчит, лежит—молчит; когда умрет, тогда заревет». ( <i>Снег.</i> )             |
| 7. «...овцы не считаны...»          | «Поле не меряно, овцы не считаны, пастух рогатый». ( <i>Небо, звезды, месяц.</i> )     |
| 8. «Два братца..»                   | «Два братца пошли в реку купаться». ( <i>Ведро.</i> )                                  |
| 9. «...мост мостит».                | «Дедушка без топора мост мостит». ( <i>Мороз.</i> )                                    |

10. «...не вытечет...»      «Течет, течет — не вытечет, бежит, бежит — не выбежит». (*Река.*)
11. «Один... другой... третий...»      «Один бежит, другой лежит, третий кланяется». (*Река, берега, камыш.*)
12. «...шуба да кафтан.»      «По горам, по долам ходит шуба да кафтан». (*Баран.*)
13. «...сух остался»,      «В воде купался, а сух остался». (*Гусь.*)
14. «...без топоренка...»      «Без рук, без топоренка построена избенка». (*Гнездо.*)
15. «...сито...»      «Висит сито, не руками свито». (*Паутина.*)
16. «...одним цветом.»      «Зимой и летом одним цветом». (*Хвойное дерево.*)
17. «.. сквозь землю...»      «Маленький, удаленький, сквозь землю прошел — красну шапочку нашел». (*Гриб-подосиновик.*)
18. «...полна горница...»      «Ни окошек, ни дверей — полна горница людей». (*Огурец.*)
19. «...голова с пуд.»      «Сам худ, а голова с пуд». (*Молоток.*)
20. «...по двору пляшет.»      «Скручена, связана, на кол посажена, а по двору пляшет». (*Метла.*)

Полный текст загадок (из правой колонки) выписывается на контрольный листок, о назначении которого будет сказано ниже.

Задача играющих заключается в том, чтобы суметь восстановить полный текст загадки по одному или нескольким приведенным на карточке словам и объявить разгадку.

Правила игры, описанные ниже, одинаковы для всех игр типа «словариков».

Играющие (4—5 человек) садятся вокруг стола. Один из них, назначенный судьей (судья назначается по очереди), раздает карточки поровну всем участникам игры, оставив несколько штук в запасе. У судьи в руках контрольный листок данной игры, по которому он проверяет правильность ответов. Конечно, можно играть и без судьи, а следовательно, и без контрольного листка, но в этом случае легко могут возникнуть споры, которые играющие не всегда сумеют разрешить самостоятельно.

Сидящий слева от судьи начинает игру: называет полный текст загадки по любой из своих карточек, сбрасывая ее при этом на стол. Карточка должна быть положена лицевой стороной вверх. Если предложенный играющим текст верен и дана правильная разгадка, карточка остается на столе. Если же хотя бы одно из этих условий не выполнено, то сброшенную карточку судья обменивает играющему на другую из запаса. Очередной ход делает следующий участник игры (по ходу часовой стрелки). Он тоже называет текст загадки и разгадку по любой из своих карточек и сбрасывает ее.

Тот, кто не сможет назвать по своим карточкам ни одной загадки, пропускает ход.

Кто сбросит все свои карточки, тот выходит из игры. Круг играющих, таким образом, постепенно суживается. В конце концов наступит момент, когда все оставшиеся участники игры уже не смогут назвать больше ни одной загадки по своим карточкам. Тогда они обмениваются карточками друг с другом в том же порядке, в каком делали ходы: каждый передает одну (или две — по общему



Рис. 32.

согласию) карточку соседу слева, а это значит при круговой игре, что каждый получит новую карточку от своего соседа справа. Игра продолжается. Последний, у кого останутся на руках карточки, или тот, у кого их останется больше, считается проигравшим (рис. 32).

Игру в загадки можно провести и по-другому: на карточке вместо какого-либо слова (или части текста) загадки пишут ответ на нее, то-есть разгадку. По ответу играющий должен привести дословный текст народной загадки.

\* \* \*

По такому же принципу, пополняя фольклорную серию игры в «словарики», можно подобрать интересный материал по народным пословицам и поговоркам, по народным песням. В последнем случае, составляя словарики, учтите, что если для загадки или пословицы достаточно выписать на карточку одно, в крайнем случае — два-три слова, то для песни этого может оказаться недостаточно. По двум-трем словам, выхваченным из текста большой песни, угадать ее будет нелегко; поэтому нужно выписать из песни на карточку целую строку или даже законченное предложение.

### ГОРОД СТОИТ НА РЕКЕ...

Напишите на каждой карточке название одного из следующих крупных городов СССР:

Архангельск, Благовещенск, Владимир, Горький, Запорожье, Иркутск, Казань, Калинин, Каунас, Киев, Киров, Краснодар, Красноярск, Магнито-

горск, Молотов, Новосибирск, Омск, Орел, Новгород, Полоцк, Рига, Семипалатинск, Смоленск, Сталинград, Тбилиси, Томск, Уфа, Хабаровск, Чкалов, Якутск.

Отыгрывая, то-есть сбрасывая какую-либо из своих карточек, играющий должен назвать реку, на которой расположен помеченный город.

В дальнейшем, усложняя игру, заменяйте одни города другими, тем самым вводя в содержание игры новый материал — менее крупные или менее известные ребятам города и реки.

### К о н т р о л ь н ы й л и с т о к к и г р е :

Архангельск — на Северной  
Двине,

Благовещенск — на Амуре,

Владимир — на Клязьме,

Горький — на Волге,

Запорожье — на Днепре,

Иркутск — на Ангаре,

Казань — на Волге,

Калинин — на Волге,

Каунас — на Немане,

Киев — на Днепре,

Киров — на Вятке,

Краснодар — на Кубани,

Красноярск — на Енисее,

Магнитогорск — на Урале,

Молотов — на Каме,

Новгород — на Волхове,

Новосибирск — на Оби,

Омск — на Иртыше,

Орел — на Оке,

Полоцк — на Западной

Двине,

Рига — на Западной Двине

(Даугаве),

Семипалатинск — на

Иртыше,

Смоленск — на Днепре,

Сталинград — на Волге,

Тбилиси — на Куре,

Томск — на Томи,

Уфа — на Белой,

Хабаровск — на Амуре,

Чкалов — на Урале,

Якутск — на Лене.

## ПРИТОКИ

Напишите на каждой карточке название одной из следующих рек:

Алдан, Белая, Ветлуга, Ворскла, Вычегда, Вятка, Десна, Зeya, Ишим, Кама, Керженец, Мокша, Москва, Ока, Пинега, Припять, Тобол, Унжа, Хопер, Чусовая.

Все эти реки являются притоками других более крупных рек нашей страны.

В свой ход, отыгрывая ту или иную свою карточку, играющий вслух читает написанное на ней название реки (например, Десна) и называет другую реку, в которую заданная река впадает (в данном случае Днепр).

### Контрольный листок к игре:

Алдан — приток Лены,  
Белая — приток Камы,  
Ветлуга — приток Волги,  
Ворскла — приток Днепра,  
Вычегда — приток Северной  
Двины,

Вятка — приток Камы,  
Десна — приток Днепра,  
Зeya — приток Амура,  
Ишим — приток Иртыша,  
Кама — приток Волги,

Керженец — приток Волги,  
Мокша — приток Оки,  
Москва — приток Оки,  
Ока — приток Волги,  
Пинега — приток Северной  
Двины,

Припять — приток Днепра,  
Тобол — приток Иртыша,  
Унжа — приток Волги,  
Хопер — приток Дона,  
Чусовья — приток Камы.

## ЗНАМЕНАТЕЛЬНЫЕ ДАТЫ

С помощью учителя подберите из хронологической таблицы учебника по истории СССР (для 4-го класса) наиболее важные даты. Каждую из них напишите на отдельной карточке.

Отыгрывая карточку, играющий вслух читает написанную на ней дату и называет отмеченное этой датой историческое событие.

По такому же принципу для серии «Знаменательные даты» можно составить комплекты игры по истории древнего мира, по истории средних веков, применительно к программам 5, 6 и 7-х классов.

Контрольные листки составляются по хронологическим таблицам учебников.

## РУССКИЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКИ

На карточке пишется краткая характеристика того или другого знаменитого русского путешественника, исследователя, первооткрывателя земель. Задача играющего — назвать этого путешественника.

Вот примерный текст для 20 карточек игры этой серии:

1. Известные путешественники середины XVIII века, исследователи полярного побережья Сибири. Братья Харитон и Дмитрий, именем которых названо одно из северных полярных морей.

2. Адмирал, один из основателей Русского географического общества. В 1817 году совершил кругосветное путешествие, предпринял четырехкратное плавание к берегам Новой Земли, впервые изучил побережье Чукотского полуострова.

3. Адмирал, известный ученый-путешественник середины XIX века. Исследуя южное побережье Охотского моря, впервые определил, что Сахалин — остров.

4. Мореплаватель первой половины XIX века, начальник первой русской кругосветной экспедиции 1803—1806 годов.

5. Исследователь северного побережья Восточной Сибири в конце прошлого века. Астрономическим путем ему удалось определить положение неизвестного острова в Ледовитом океане; достигнуть этого острова он не смог. Впоследствии остров был действительно открыт и назван его именем.

6. Известный исследователь Японии, Аляски, Курильских островов. В конце XVII века достиг Камчатки и сделал первые подробные записи о ней.

7. Известный полярный исследователь, участник и организатор ряда экспедиций на Новую Землю. В 1912 году возглавляемая им экспедиция пропала без вести во льдах Арктики.

8. Знаменитый путешественник конца XIX века, первый исследователь природы Центральной Азии, обогативший русскую науку открытием ряда хребтов, озер, а также некоторых пород диких животных, в том числе тибетского медведя и дикой лошади.

9. Выдающийся полярный мореплаватель. В 1912 году сделал попытку достигнуть Северного полюса, но безуспешно, и на обратном пути погиб.

10. Сибирский казак, впервые добравшийся в 1648 году до северо-восточной оконечности Сибири и установивший, что Америка и Азия отделены проливом (впоследствии названным Беринговым).

11. Выдающийся русский географ и путешественник второй половины XIX века. Первым из исследователей достиг озера Иссык-Куль и проник в горную тьянь-шанскую страну.

12. Известный путешественник первой половины XVIII века, исследователь западного побережья Америки; прошел впервые проливом, отделяющим Азию от Америки, открыл Командорские и Алеутские острова.

13. Руководитель экспедиции, исследовавшей районы Центральной Азии и Тибета, открывшей в начале нашего века развалины древнего города Хара-хото.

14. Знаменитый сибирский казак-землепроходец, в середине XVII века впервые проникший к берегам реки Амур и положивший начало освоению богатейших земель Приамурского края.

15. Отважный мореплаватель XVIII века, открывший ряд островов в Тихом океане и основавший впервые русские поселения на Аляске, за что поэтом Державиным назван был «русским Колумбом».

16. Замечательный русский путешественник второй половины XIX века, выдающийся исследователь Новой Гвинеи, северный берег которой назван его именем.

17. Знаменитый полярный путешественник XVIII века, достигший самой северной оконечности азиатского материка — мыса, названного его именем.

18. Советский исследователь Дальнего Востока, путешественник, этнограф, писатель. Автор популярных книг для юношества и детей об уссурийской тайге и ее обитателях.

19. Тверской купец, совершивший в 1466—1472 годах свое знаменитое путешествие в Индию, почти за 30 лет до путешествия в эту страну португальца Васко да Гама.

20. Известный русский мореплаватель и морской писатель — автор получившего мировую известность сочинения: «Записки флота капитана Головнина о приключениях его в плену у японцев...»

Контрольный листок к игре:

1. Лаптевы. 2. Литке Федор Петрович. 3. Невельской Геннадий Иванович. 4. Крузенштерн Иван Федорович. 5. Врангель Фердинанд Петрович. 6. Атласов Владимир Васильевич. 7. Русанов Владимир Александрович. 8. Пржевальский Николай Михайлович. 9. Седов Григорий Яковлевич. 10. Дежнев Семен. 11. Семенов-Тянь-Шанский Петр Петрович. 12. Беринг Витус. 13. Козлов Петр Кузьмич. 14. Поярков Василий. 15. Шелехов Григорий Иванович. 16. Миклухо-Маклай Николай Николаевич. 17. Челюскин Семен. 18. Арсеньев Владимир Клавдиевич. 19. Никитин Афанасий. 20. Головин Василий Михайлович.

### ВПЕРВЫЕ В МИРЕ

Перепишите на 20 карточек следующий текст:

1. «Самокатная тележка» — первый в мире двухколесный велосипед, созданный крепостным изобретателем (кем?)... в 1801 году.

2. Первым предком современного автомобиля была «самобеглая коляска», сооруженная в 1741 году русским мастером-самоучкой, крестьянином Нижегородской губернии (кем?)...

3. В 1911 году русский артиллерийский поручик (кто?)... создал первый в мире авиационный ран-

цевый парашют, по схеме которого сконструированы все современные парашюты.

4. В 1802 году выдающийся русский ученый-электротехник (кто?)... первым в мире открыл явление вольтовой дуги — за девять лет до наблюдения этого явления англичанином Дэви.

5. Россия — родина первого в мире комбайна. В 1868 году на полях Бежецкого уезда Тверской губернии появилась комбинированная сельскохозяйственная машина, которая одновременно жала и молотила хлеб — за 11 лет до появления комбайна в Америке. Изобрел эту машину (кто?)...

6. Первым человеком, поднявшимся в воздух на воздушном шаре собственного изобретения, был рязанский подъячий (кто?)... Это произошло в 1731 году, за полвека до полета на воздушном шаре братьев Монгольфьер.

7. Летом 1882 года под Петербургом летательный аппарат тяжелее воздуха, снабженный двигателями, совершил первый в мире полет. Этот аппарат сконструировал гениальный русский изобретатель офицер морского флота (кто?)...

8. Тысячелетиями в процессе развития создаются в природе новые виды растений и животных. Гениальный русский ученый (кто?)... сделал возможным создание новых и притом более совершенных видов растений в течение нескольких лет.

9. В 1832 году русский ученый (кто?)... изобрел практически пригодный электромагнитный телеграф и установил в Петербурге первую в мире телеграфную линию.

10. Осенью 1720 года в Петербурге состоялось успешное испытание модели «потопленного судна» —

первой в мире подводной лодки, построенной крестьянином подмосковного села Покровское (кем?)...

11. В 1834 году талантливый русский ученый (кто?)... создал первый в мире электромотор, годный для практического применения.

12. Первый в мире двигатель внутреннего сгорания, работающий на бензине, был создан в 1884 году капитаном русского флота (кем?)... за год до изобретения подобного же двигателя немецким инженером Даймлером.

13. Знаменитый русский ученый-химик (кто?)... изобрел угольный противогаз, принцип которого лег в основу всех ныне существующих противогазов.

14. Даты 1735—1818 указывают годы жизни гениального русского изобретателя (кого?)..., создавшего проект одноарочного моста через Неву, «водоходное судно», прожектор, оптический телеграф.

15. Первая в мире паровая машина появилась в России. Творцом ее был горный мастер (кто?)..., создавший в 1766 году промышленный паровой двигатель, за 18 лет до появления паровой машины англичанина Уатта.

16. Мысль о возможности применения реактивного двигателя в авиации впервые была высказана в 1881 году революционером-народником (кем?)..., приговоренным к смертной казни за изготовление бомбы, которой был убит царь Александр II.

17. Первые в мире рельсы для вагонеток, груженных рудой, были проложены на алтайских заводах в России в 1763 году. Создателем их был великий русский гидротехник, уральский мастер (кто?)...

18. Первый в мире электромагнитный сейсмограф высокой чувствительности — аппарат, регистрирующий подземные толчки и позволяющий наблюдать землетрясения, был создан русским ученым (кем?)...

19. Главный закон химии — периодический закон химических элементов — детище русской научной мысли. Открытие периодического закона принадлежит гениальному русскому ученому (кому?)...

20. 11 июля 1873 года на одной из площадей в Петербурге впервые в мире вспыхнула ярким электрическим светом лампа накаливания, изобретенная молодым русским инженером (кем?)...

Отыгрывая карточку, играющий должен вслух прочитать помещенный на ней текст, одновременно отвечая и на поставленный вопрос.

### Контрольный листок к игре:

1. Артамоновым.
2. Шамшуренковым Леонтием.
3. Котельников Глеб Евгеньевич.
4. Петров Василий Владимирович.
5. Власенко Андрей Романович.
6. Крякутный.
7. Можайский Александр Федорович.
8. Мичурин Иван Владимирович.
9. Шиллинг Павел Львович.
10. Никоновым Ефимом.
11. Якоби Борис Семенович.
12. Костовичем Игнатием Степановичем.
13. Зелинский Николай Дмитриевич.
14. Кулибина Ивана Петровича.
15. Ползунов Иван Иванович.
16. Кибальчичем Николаем Ивановичем.
17. Фролов Козьма Дмитриевич.
18. Голицыным Борисом Борисовичем.
19. Менделееву Дмитрию Ивановичу.
20. Лодыгиным Александром Николаевичем.

## ЧЕТВЕРТЫЙ ЛИШНИЙ

Ниже приводится список слов, разбитых на 20 групп — по четыре слова в каждой. Перепишите каждую группу слов на отдельную карточку.

Отыгрывая карточку, играющий должен выделить из четырех слов три таких слова, которые могли бы быть объединены по общему для них признаку в отдельную группу. Допустим, что нам даны четыре слова — названия грибов: белый, подберезовик, мухомор, рыжик. Первый, второй и четвертый грибы мы можем выделить в группу съедобных, в то время как мухомор — гриб ядовитый и, следовательно, никак не может быть отнесен к съедобным грибам. Мухомор в этой группе будет лишним.

Иногда может быть и не одно решение. Это значит, что слова могут объединяться в отдельные группы по разным признакам. Так, например, если играющему придется отыгрывать карточку № 20 (лилия, хризантема, репчатый лук, ландыш), то ход рассуждения у него может быть такой: лилия, хризантема, ландыш — это цветы, а лук — овощ. Но он может выделить три слова и по другому признаку: лилия, ландыш и репчатый лук относятся к семейству лилейных, в то время как хризантема является представителем не только другого семейства, но даже и другого класса растений.

Вот примерная таблица подобранных слов для игры:

1. Средства передвижения: трамвай, троллейбус, автобус, электропоезд.

2. Реки: Енисей, Волга, Амур, Лена.

3. Животные: еж, суслик, летучая мышь, крот.
4. Минералы: алмаз, графит, кальцит, уголь.
5. Насекомые: пчела, майский жук, божья коровка, жухелица.
6. Химические элементы: сера, калий, алюминий, ртуть.
7. Растения: яблоня, шиповник, земляника, клюква.
8. Острова: Вайгач, Сахалин, Колгуев, Белый.
9. Членистоногие: муха, саранча, тарантул, таракан.
10. Деревья: сосна, тисс, ива, лиственница.
11. Горы: Эльбрус, Казбек, Белуха, Арарат.
12. Притоки: Ветлуга, Иртыш, Кама, Ока.
13. Спортивные игры: баскетбол, футбол, волейбол, водное поло.
14. Съестные продукты: сыр, ветчина, сливочное масло, творог.
15. Музыкальные инструменты: арфа, скрипка, домра, гитара.
16. Оперы: «Майская ночь», «Снегурочка», «Дубровский», «Садко».
17. Хищники: волк, лисица, лев, шакал.
18. Рыбы: окунь, щука, треска, карась.
19. Небесные светила: Сириус, Вега, Юпитер, Капелла.
20. Растения: лилия, хризантема, репчатый лук, ландыш.

### Контрольный листок к игре:

1. Трамвай, троллейбус и электропоезд основаны на электрической тяге и получают энергию из

проводов. Автобус приводится в движение двигателем внутреннего сгорания.

2. Енисей, Амур и Лена — реки азиатского материка. Волга находится в Европе.

3. Еж, летучая мышь и крот — полезные животные. Суслик — вредитель полей.

4. Алмаз, графит и уголь являются видоизмененными формами одного и того же вещества — углерода. Кальцит — углекальциевая соль, мел.

5. Пчела, божья коровка и жужелица — полезные насекомые. Майский жук — вредное насекомое.

6. Калий, алюминий и ртуть — металлы. Сера — металлоид.

7. Яблоня, шиповник и земляника относятся к семейству розоцветных. Клюква — представитель семейства вересковых.

8. Острова Вайгач, Колгуев и Белый расположены за Северным полярным кругом. Сахалин расположен значительно южнее — между 54 и 45 градусами северной широты.

9. Муха, саранча, таракан — представители класса насекомых. Тарантул — паук.

10. Сосна, тисс, лиственница — хвойные деревья. Ива — представитель цветковых растений.

11. Эльбрус, Казбек и Арарат — вершины Кавказских гор. Белуха — вершина Алтайских гор.

12. Ветлуга, Кама и Ока — притоки Волги, Иртыш — приток Оби.

13. В баскетбол, волейбол и водное поло играют, перекидывая и ударяя мяч руками. В футбол играют, ударяя по мячу ногами.

14. Сыр, сливочное масло и творог — молочные продукты. Ветчина — мясной продукт.

15. Арфа, домра, гитара относятся к группе щипковых музыкальных инструментов. Скрипка — инструмент из группы смычковых.

16. Оперы «Майская ночь», «Снегурочка» и «Садко» написаны композитором Римским-Корсаковым. Опера «Дубровский» написана композитором Направником.

17. Волк, лисица и шакал — представители семейства собак. Лев — представитель семейства кошек.

18. Окунь, щука, карась — речные рыбы. Треска — морская рыба.

19. Сириус, Вега и Капелла — звезды. Юпитер — планета.

20. Лилия, репчатый лук и ландыш — представители семейства лилейных. Хризантема — представитель семейства сложноцветных.



Игры пионеров . . . . .	3
-------------------------	---

## Лагерные игры на местности

По следам вожака . . . . .	6
«Светлячки» . . . . .	11
Пропавший сторож . . . . .	15

## Подвижные игры на площадке

Жмурки в кругу . . . . .	25
Фигуры . . . . .	26
Немая сцена . . . . .	27
«Снайперы» . . . . .	30
Перебежки . . . . .	33
«Лабиринт» . . . . .	37
«День» и «ночь» . . . . .	38
Перемена мест . . . . .	42
«Не зевай, свое место занимай!» . . . . .	44
«Вьюны» . . . . .	45
С мячом наперегонки . . . . .	47
Флаг в городе . . . . .	50
Кегельбол . . . . .	54
Гонка мячей . . . . .	57

Один из десяти . . . . .	59
Кто скорее? . . . . .	60
Невидимая мишень . . . . .	61
Хоровые шарады . . . . .	63

### Эстафетные игры

Эстафета с переброской мяча . . . . .	65
Встречная эстафета . . . . .	68
Круговая эстафета . . . . .	68
Передача эстафеты над головой . . . . .	70
Проводка мяча . . . . .	72
Эстафеты с препятствиями . . . . .	74
Комбинированная эстафета . . . . .	85

### Затейное многоборье

Кто кого перетянет . . . . .	90
Попробуй удержаться! . . . . .	91
Достань городок! . . . . .	92
«Петушиный бой» . . . . .	93
Двое с одним шестом . . . . .	94
«Поединок на «рапирах» . . . . .	95
Кто кого «перепрыгает»? . . . . .	97
Скользкая мишень . . . . .	98

### Зрелищные игры и аттракционы

Что изменилось? . . . . .	101
Последняя палочка . . . . .	103
Удивительный отгадчик . . . . .	105
Полет на воздушном шаре . . . . .	109
Необыкновенная память . . . . .	111
На все руки мастер . . . . .	114
Смотри не ошибись . . . . .	116

## «Словарики»

Загадки . . . . .	120
Город стоит на реке... . . . .	125
Притоки . . . . .	127
Знаменательные даты . . . . .	127
Русские путешественники . . . .	128
Впервые в мире . . . . .	131
Четвертый лишний . . . . .	135



## ДОРОГИЕ ЧИТАТЕЛИ!

Присылайте ваши отзывы о содержании, художественном оформлении и полиграфическом исполнении книги, а также пожелания автору и издательству.

Руководителей физического воспитания, вожатых, педагогов мы просим написать нам о том, как помогала им эта книга в организации игр с пионерами и школьниками.

Укажите ваш адрес и возраст. Пишите по адресу: Москва, Сушевская ул., 21, издательство «Молодая гвардия», массовый отдел.

Редактор *Л. Хотилова*  
Оформление книги художника  
*С. Чистякова*

Худож. редактор *Н. Зикеев*

Техн. редактор *И. Егорсва*

\*

A02272 Подп. к печ. 31/III 1952 г.  
Бумага 70 × 108<sup>1/32</sup> — 2,25 бум. л. =  
6,17 печ. л. уч.-изд. л. 5,1. Зак. 546  
Тираж 50 000 экз. Цена 2 р. 60 к.

Номинал — по прейскуранту  
1952 года

\*

Типография «Красное знамя»  
Москва, Сушеская, 21.

Цена 2 р. 60 к.

(по прейскуранту 1952 г.)

**МОЛОДАЯ ГВАРДИЯ**